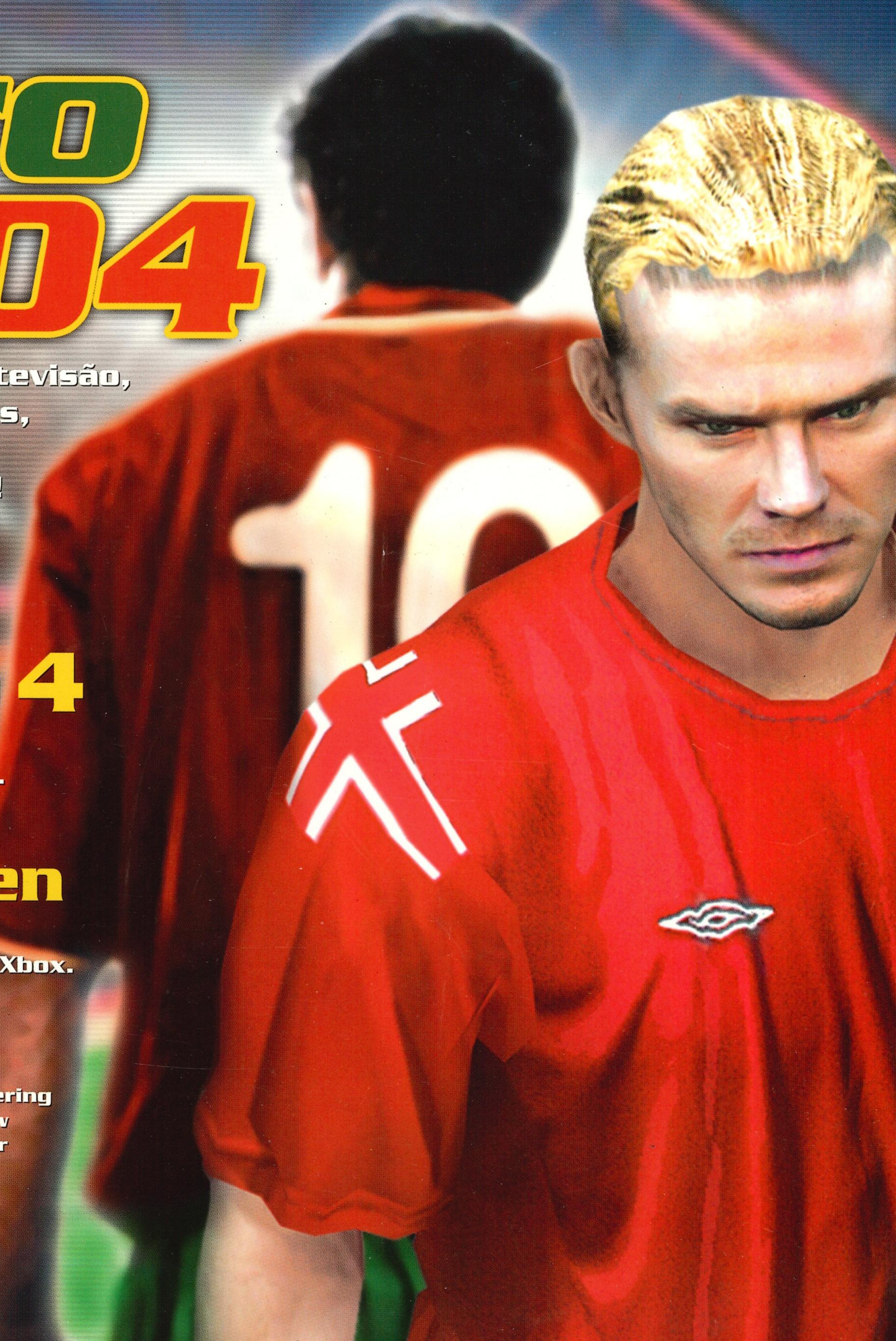
€3,95

TODOS OS VIDEOJOGOS PARA TODAS AS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PSONE • GBA • GBC • GAMECUBE • N-GAGE • XBOX

multi Consolas

Maio 2004 • Mensal



antevisão

Euro 2004

A primeira grande antevisão, com todos os estádios, todas as selecções e todos os jogadores!

especial

Gran Turismo 4

O primeiro contacto com o pujante simulador da PS2.

antevisão

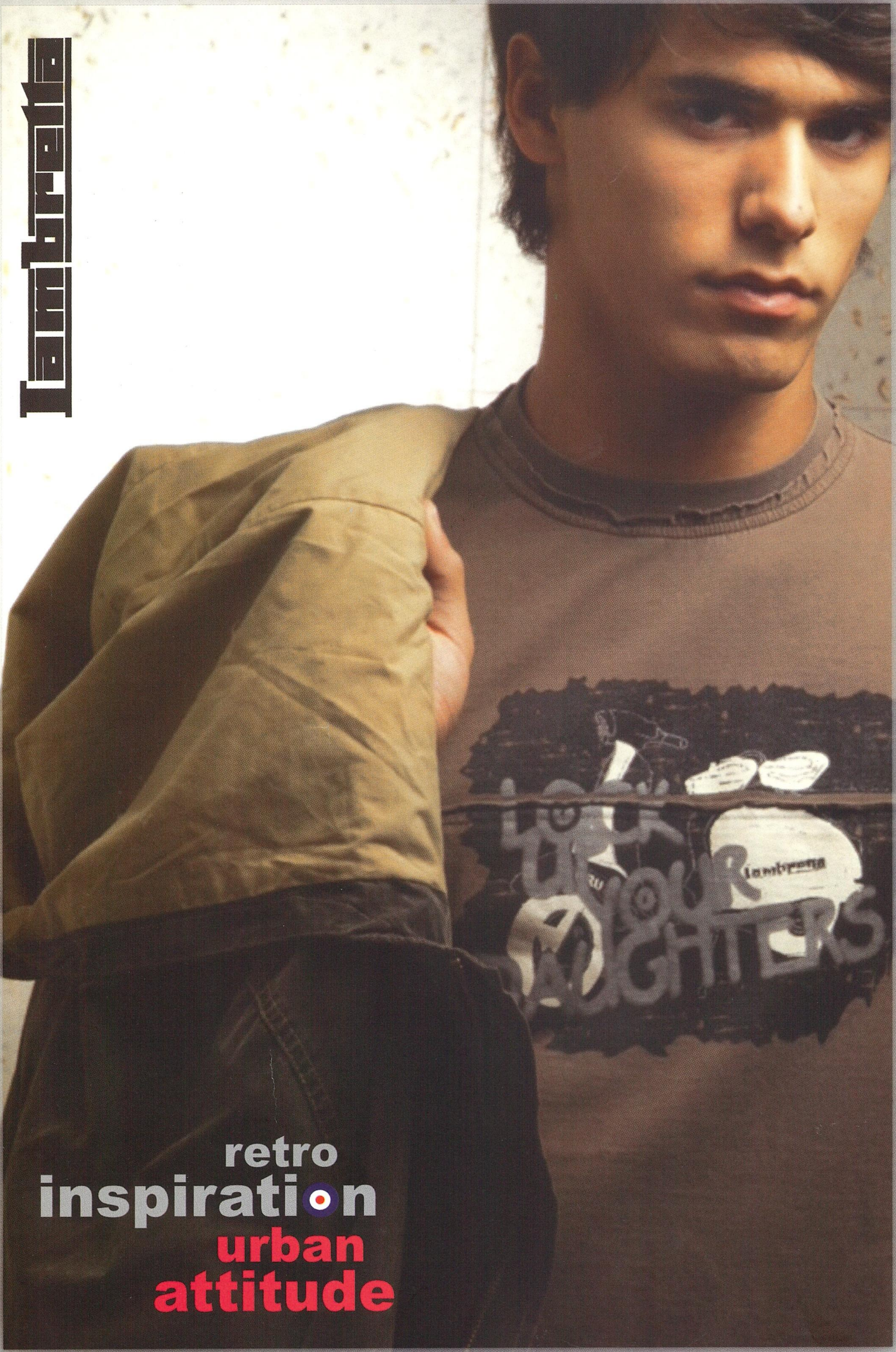
Ninja Gaiden

Acção ninja brutal num dos jogos mais promissores da Xbox.

35 Jogos em destaque

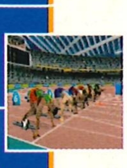
RE: Code Veronica X • The Suffering
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
SOCOM 2 • Deus X: Invisible War
Baldur's Gate: Dark Alliance 2
e muito mais...

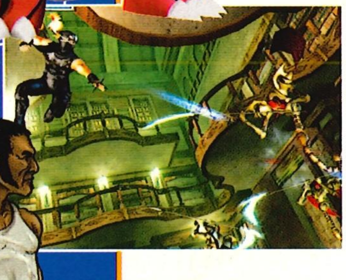
GOODY
Edição nº41 • € 3,95

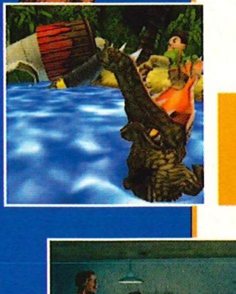


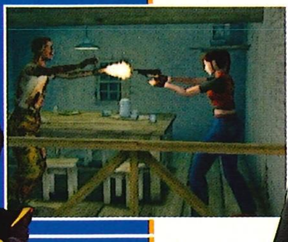
< AqcuaRoma-**Lisboa**, Solum-**Coimbra** e CC.Terço-**Barcelos** >
< Lambretta Portugal >
< Informações: 253 818802 > e-mail:lambretta@bcl.pt >

Editorial









Este mês foi marcado pela chegada do *Euro 2004* ao mundo das consolas. O simulador da EA Sports fez com que na nossa redacção renascessem as esperanças que a selecção das quinas consiga, no término de uma geração de ouro de futebolistas, ganhar finalmente um grande título.

Jogadores como Figo, Rui Costa, Pauleta ou Sérgio Conceição já ganharam tudo o que havia para ganhar no mundo do futebol, mas na selecção pouco se viu de muito construtivo.

Muitos se deverão lembrar do espectáculo pouco edificante daquele Portugal – França do Euro 2000. Mais ainda se deverão lembrar da cena de pugilato no último Mundial, naquele agoniante Portugal – Coreia do Sul.

Desta vez não queremos penalties nos últimos minutos, jogadores expulsos por agressões aos árbitros e muito menos treinadores a entrarem de muletas em campo.

Pela nossa parte já começámos a testar como seria ganhar o Euro. A ouvir o hino de mãos no peito demos uma "cabazada"aos amigos do Zidane, mostrámos ao Raul que ainda nos corre sangue da Padeira de Aljubarrota nas veias, ao Del Piero explicámos que Marco Pólo não foi ninguém ao lado de Vasco da Gama e aos ingleses nem sobrou vontade de ir beber uma cerveja, tamanha foi a goleada.

No final erguemos a taça e apercebemo-nos de que tudo não passava de um jogo.

De qualquer forma, só nos resta torcer pelos nossos rapazes e pensar que este pequeno país à beira mar plantado se pode agigantar e arrebatar finalmente um troféu. Claro que se isso não acontecer, cá está este joguinho de futebol para nos aliviar as frustrações.

Nuno Catarino

sumário

Ninja Gaiden (Xbox) • 18
Primeiro contacto com este título de acção brutal

Especial Euro 2004 (PS2/Xbox/GC) • 30
Todos os pormenores sobre o jogo da nossa competição

Em Projecto

Atenas 2004 (PS2) 14
Pokémon Colosseum (GC) 15

Antevisões

Fight Night (PS2/Xbox) 24
Ninja Gaiden (Xbox) 18
Onimusha Blade Warriors (PS2) 16
The Suffering (PS2/Xbox) 22

Testes

Alias (PS2/Xbox) 64
Baldur's Gate: Dark Alliance 2 (PS2/Xbox) 76
Castlevania: Lament of Innocence (PS2) 70
Deus Ex: Invisible War (Xbox) 61
Freaky Flyers (PS2) 78
Ghost Recon: Jungle Storm (PS2) 72
Hunted Mansion (PS2/Xbox) 78
Kirby's Air Ride (GC) 79
Muppets' Party Cruise (PS2) 79
Nightshade (PS2) 78
Outlaw Golf (Xbox) 78
Pitfall: The Lost Expedition (PS2/Xbox) 60
Prince of Persia: The Sands of Time (Xbox) 67
Resident Evil: Code Veronica X (GC) 65
SOCOM 2: U.S. Navy SEALs (PS2) 62
Sphinx and the Cursed Mummy (PS2) 75
Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox) 58
Unreal 2 (Xbox) 74

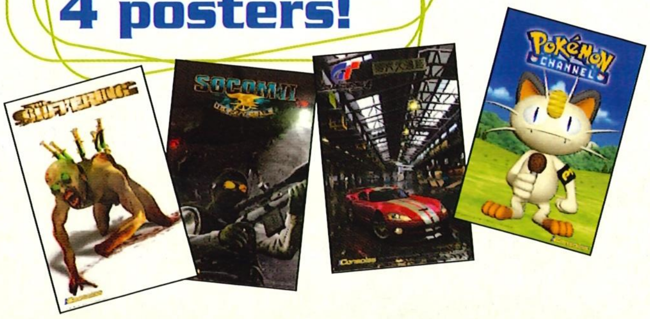
Baldur's Gate: Dark Alliance 2 (PS2/Xbox) • 76

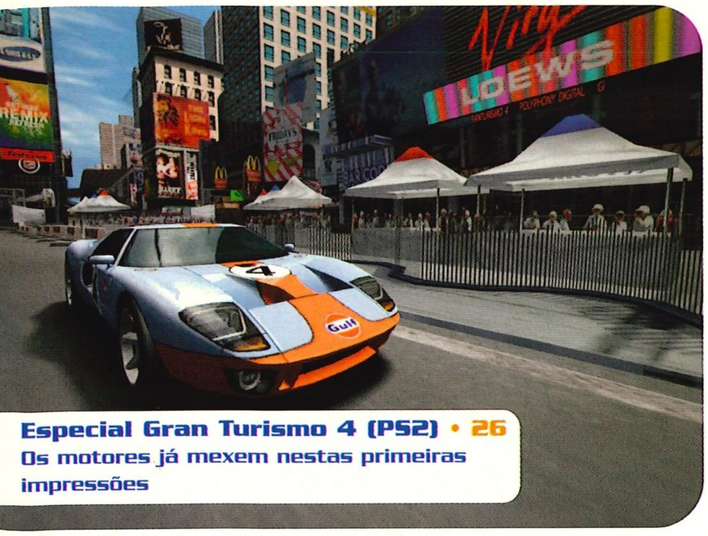
Deus Ex: Invisible War (Xbox) • 61

Reportagem Full Spectrum Warrior (Xbox) • 54

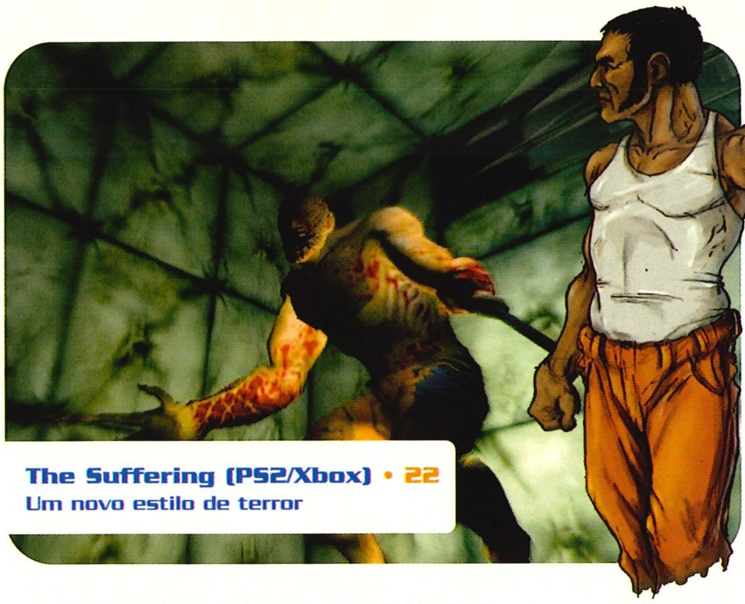
SOCOM 2 (PS2) • 62

Grátis 4 posters!





Especial Gran Turismo 4 (PS2) • 26
Os motores já mexem nestas primeiras impressões



The Suffering (PS2/Xbox) • 22
Um novo estilo de terror

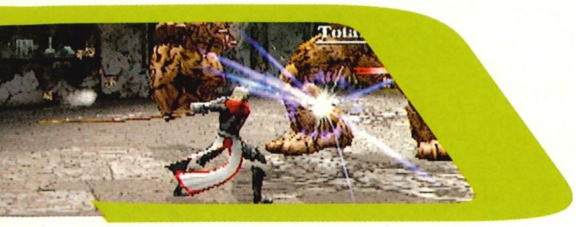
Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2/Xbox/GC)	66
TOCA Race Driver 2 (Xbox)	56

Especiais

Euro 2004 (PS2/Xbox/GC)	30
Gran Turismo 4 (PS2)	26
Reportagem Acclaim	48
Reportagem Full Spectrum Warrior (Xbox)	54
Reportagem Juiced	38
Reportagem LucasArts	52
Reportagem Transformers (PS2)	36

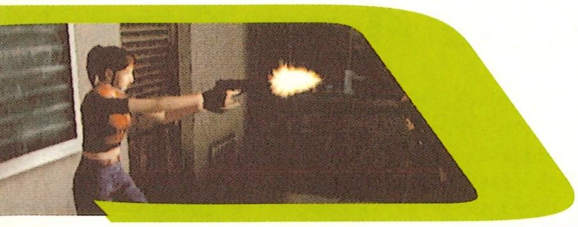
Mensalmente

A Chegar	11
Correio dos Leitores	80
Editorial	3
Mundo Anime	13
Notícias	6
Posters	39
Promoções MultiConsolas	10
Top Consolas	82
Universos Paralelos	12

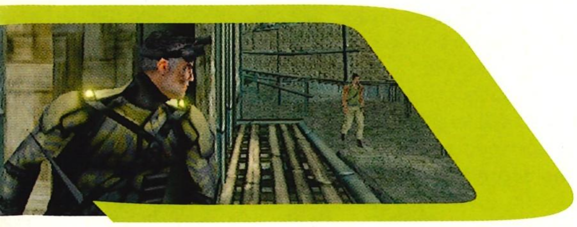


Castlevania: Lament of Innocence (PS2) • 70

Reportagem Acclaim • 48



Resident Evil: Code Veronica X (GC) • 65



Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox) • 58

Regras do jogo - Pontuação

0 - Uma nulidade!!! Pode-se mesmo dizer: " Um autêntico ZERO".

1 - Um daqueles títulos que muito dificilmente pode ser considerado um jogo, falhando tecnicamente em todas as suas características.

2 - Falhas muito graves na mecânica de jogo. A evitar a todo o custo.

3 - Alguns pontos positivos geralmente ligados às opções, mas mesmo assim com lacunas muito graves na jogabilidade.

4 - Um conceito provavelmente bem concebido, mas que na prática acabou por ser mal adaptado, acabando por resultar numa opção pouco consistente

5 - Um jogo mediano, sem características que o destaque dos demais.

6 - Um título acima da média, com aspectos interessantes, mas com certos defeitos a ter em conta.

7 - Um bom jogo que deverá agradar aos fãs do género em si, sem se conseguir destacar dos seus rivais.

8 - Um jogo muito bom, mas que precisava de algumas melhorias para ser considerado um clássico instantâneo.

9 - Um exemplo a seguir, sendo um título obrigatório para os possuidores da consola.

10 - Um jogo muito perto da perfeição, uma das referências máximas no seu género. Daqueles títulos que só por si vendem consolas.

Consolas recomendado

Selo de Recomendado: Os jogos que consigam conquistar este galardão destacam-se em alguma das suas características, inovando e tornando-se uma das referências máximas do seu género. Um clássico!

Mini jogos para Eye Toy no novo Harry Potter

Aproveitando o fenómeno que é *Eye Toy*, a Electronic Arts anunciou que vai incluir na versão PS2 de *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* quatro mini-jogos para este título, que terão capacidade para até quatro jogadores.
Os quatro mini-jogos serão Chocolate Frogs, em que os utilizadores terão de bater palmas para capturar sapos de chocolate; Exploding Snap, em que terão de combinar cartas para criar explosões; Seeker Practice, em que poderão praticar Quidditch e tentar apanhar a snitch dourada; e Zonko's Joke Shop, em que terão de fazer explodir bolas de sujidade, recorrendo a múltiplos sapos de sabão.
O jogo encontra-se previsto para o Verão.

Mortal Kombat: Deception

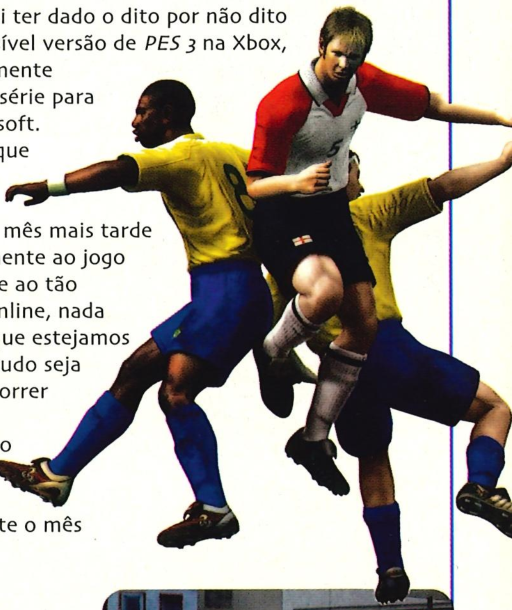
A Midway anunciou que já se encontra numa fase adiantada de desenvolvimento, tanto para PS2 como para Xbox, *MK: Deception*, a sequela de *Deadly Alliance*.
Para além do melhoramento no motor de jogo, a equipa de desenvolvimento promete duas Fatalities por personagem, centenas de extras, muitos mini-jogos e o regresso de personagens carismáticas como Mileena, Sindel, Night Wolf, Baraka e Ermac, entre outros.
Já sabemos que a versão NTSC de *Mortal Kombat: Deception* terá vários modos de jogo online, tanto na PlayStation 2 como na consola da Microsoft, restando agora aguardar pela sua confirmação na Europa.

Sly 2: Band of Thieves

A SCEE vai lançar no Inverno, para PS2, a primeira sequela de *Sly Raccoon and the Thievius Raccoonus*, um divertido jogo de plataformas apresentado em *cel shading*, ao estilo dos livros de BD, que foi lançado em 2002.
A sequela intitula-se *Sly 2: Band of Thieves* e vai ser menos linear do que o anterior, encontrando-se dividida em capítulos protagonizados não só por Sly, mas também por Murray e Bentley, os dois amigos que não eram jogáveis no primeiro.
Retomando a história dois anos após o seu final, esta sequela conta com a presença de um novo vilão que tem acumulado peças de Clockwerk.
A equipa de Sly terá de o deter, e para esse efeito tanto a personagem principal como os seus amigos contarão com novos movimentos.

Pro Evolution Soccer 4 na Xbox

Depois de a Konami ter dado o dito por não dito acerca de uma possível versão de *PES 3* na Xbox, eis que surge finalmente o primeiro jogo da série para a consola da Microsoft.
A Konami revelou que irá lançar *PES 4* primeiro na PlayStation 2 e um mês mais tarde na Xbox. Relativamente ao jogo propriamente dito e ao tão aguardado modo online, nada foi revelado, pelo que estejamos esperançados que tudo seja desvendado no decorrer da E3.
Se tudo correr como planeado, *Pro Evolution Soccer 4* será lançado durante o mês de Novembro.

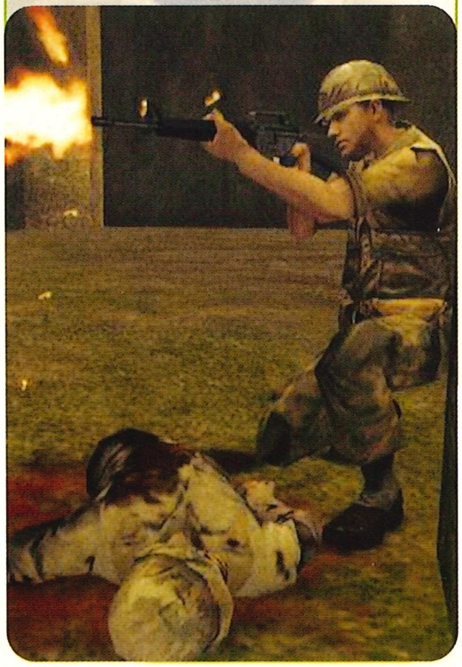


SingStar

Os criadores de *Eye Toy* preparam-se uma vez mais para oferecer uma experiência diferente aos possuidores de PS2. Desta vez a proposta é um título acompanhado de dois microfones USB, ao estilo de um karaoke, que analisa a vossa voz, baseando-se no tom, afinação e ritmo, de modo a avaliar a performance.
SingStar irá incluir vários modos de jogo, para jogarem a solo ou com até oito amigos, assim como 30 canções, com uma selecção eclética que vai de Pink a Motorhead, passando por George Michael, Avril Lavigne, Madonna, Elvis e Village People.
O jogo será ainda compatível com o *Eye Toy*, permitindo que projectem a vossa imagem para a televisão enquanto cantam.
SingStar está agendado para este Verão em exclusivo na PS2.

Shellshock: Nam '67

A Guerrilla, produtora por detrás do aguardado *Killzone*, está já a produzir um novo título de guerra que utilizará o mesmo motor de jogo que o supracitado FPS.
Ao contrário de *Killzone*, *Shellshock: Nam '67* irá decorrer na perspectiva da terceira pessoa e irá focar-se na guerra que decorreu na década de 60 entre os americanos e os vietnamitas. *Shellshock* irá abordar todos os temas polémicos que ficaram de fora em jogos com o mesmo palco de guerra, como as torturas feitas aos vietnamitas ou os bombardeamentos de napalm. Este novo título da Guerrilla promete lançar o horror e a polémica, tanto na Xbox como na PS2.



Indycar Series 2005

A famosa série da Codemasters terá uma nova versão no mercado ainda este ano, com especial destaque dado aos modos online, que permitirão o encontro de 12 jogadores na Xbox e oito na PlayStation 2.
Indycar Series 2005 contará ainda com 15 pistas de renome mundial, condutores e patrocínios licenciados, bem como a possibilidade de recriar uma época inteira com qualquer um dos pilotos disponíveis. Este novo título da série tem data prevista para o Verão.

curtas

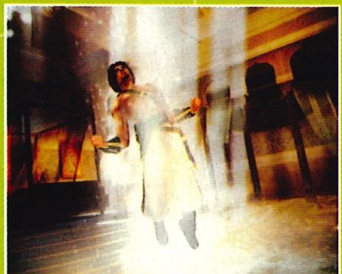
A Electronic Arts expandiu o seu leque de licenças e está a desenvolver um jogo baseado nos filmes ***O Padrinho***. Apesar de nada ter sido revelado sobre a jogabilidade, a EA alertou já que será um título para um público adulto e classificado como tal, algo que tem sido evitado nos últimos anos pela companhia (nem mesmo *Medal of Honor* tem sangue).

Foi já confirmado que ***Max Payne*** irá ter realmente direito a um terceiro episódio, se bem que quem irá desenvolver o jogo e para que plataformas continuam a ser duas incógnitas.

Correm fortes rumores de que a versão europeia de ***Ninja Gaiden*** poderá ser editada de forma a reduzir o nível de violência (retirando por exemplo as decapitações) devido a políticas mais restritivas em certos países do Velho Continente.

A Midway decidiu voltar a apostar na série ***Gauntlet***, tendo atribuído o desenvolvimento de um novo jogo ao controverso John Romero. Ainda não foram adiantados detalhes, nem uma possível data de lançamento.

A Ubi Soft confirmou que está planeada uma sequela do seu aclamado jogo ***Prince of Persia: The Sands of Time***, a sair no Natal, e aproveitou para anunciar que vendeu os direitos de uma adaptação cinematográfica do jogo ao produtor de *Piratas das Caraíbas*.



GTA: San Andreas

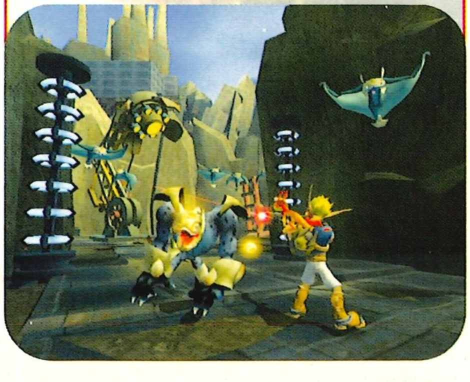
A Rockstar já anunciou que irá lançar o próximo *GTA* em Outubro e que este se irá chamar *Grand Theft Auto: San Andreas*. Os pormenores acerca de *San Andreas* são praticamente inexistentes, mas é com alguma estranheza que verificámos que o próximo *GTA* não incluirá o número 4 no nome. Isto poderá indicar que o verdadeiro quarto capítulo da série só será lançado numa consola da próxima geração (algo que estava praticamente confirmado desde o lançamento do título anterior) e que *San Andreas* será mais uma variação de *GTA 3*, tal como *Vice City*. Esperem mais pormenores para Maio, mês em que decorre a E3 e onde deverão ser revelados mais pormenores sobre o jogo.

Sammy apresenta novos títulos

A Sammy Studios, uma companhia especializada no desenvolvimento de jogos para arcadas, anunciou que irá lançar um trio de títulos para as consolas de nova geração.
Um deles será *Guilty Gear Isuka*, para PS2, o mais recente capítulo da popular e carismática série de *beat 'em ups* em 2D, cujas imagens de marca são o seu grafismo de alta resolução e a qualidade fenomenal do design e *artwork*. Como novidade, esta sequela introduzirá um modo cooperativo para até quatro jogadores e a possibilidade de personalizar os lutadores, tanto em termos de aparência, como de golpes.
O segundo título será *The Shield*, baseado numa série televisiva de acção, onde uma equipa de polícias, liderada pelo protagonista Vic, combate o crime utilizando métodos nada politicamente correctos, como o suborno e a violência. Este será um jogo na terceira pessoa e irá sair, em plataformas a anunciar, na Primavera do próximo ano. Por fim temos *Iron Phoenix*, ao qual se referem as imagens aqui presentes, um título de luta por equipas online para até 16 jogadores que irá sair em exclusivo para Xbox no final do ano.
O estilo de luta predominante será com armas, ao estilo de *Soul Calibur*, e o jogo contará com vários modos distintos, tanto em *multiplayer* como *singleplayer*.

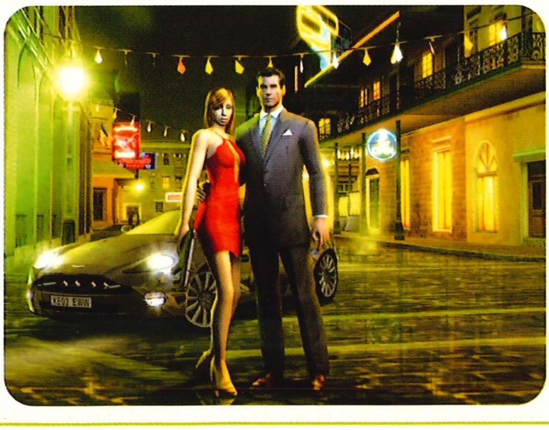
Jak e Ratchet de volta

A Sony anunciou que neste Outono estarão disponíveis, em exclusivo para PlayStation 2, os terceiros capítulos dos jogos de plataformas *Jak* e *Ratchet & Clank*.
Fora as imagens aqui apresentadas, nada foi revelado acerca destas sequelas, mas dado o sucesso e a qualidade dos títulos anteriores, não se esperam mudanças radicais na sua jogabilidade.
Quanto aos fãs de Jak que possam estar apreensivos com a notícia de que Jason Rubin, o mentor da série, irá abandonar a Naughty Dog, este anunciou já que será somente após completar o desenvolvimento de *Jak III*.

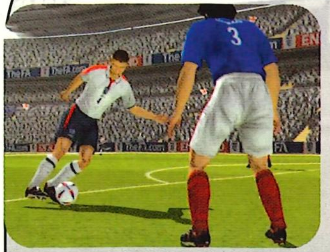


GoldenEye 2

Depois de lançar *Everything or Nothing*, a EA anunciou o desenvolvimento de uma sequela para o aclamado *GoldenEye* para N64. Sabe-se para já que a personagem central não será James Bond, mas sim um outro agente 00, que por utilizar violência abusiva foi expulso dos serviços secretos britânicos.
Os pormenores ainda são escassos, mas não é de todo errado esperar grandes coisas deste novo *Goldeneye*, pois a EA contratou recentemente a produtora Free Radical, companhia responsável pelo espantoso *TimeSplitters 2* e que é composta por membros da equipa que desenvolveu o título original.



England International Football



Aproveitando a febre futebolística que abrange todo o continente em vésperas de mais um campeonato europeu de futebol, a Codemasters iniciou o desenvolvimento de um simulador que destacará a selecção britânica. As características principais estarão todas relacionadas com a equipa inglesa, incluindo modelos fotorrealistas dos jogadores e treinadores, cânticos gravados em desafios verdadeiros de futebol e equipamentos altamente detalhados.
De resto, há a destacar a presença de 32 equipas internacionais, sete modos de jogo e um editor que permitirá criar e alterar jogadores.
O jogo irá sair em Maio para PS2 e Xbox, sendo que na consola da Microsoft irá ter um modo *multiplayer* online através do Live.

curtas

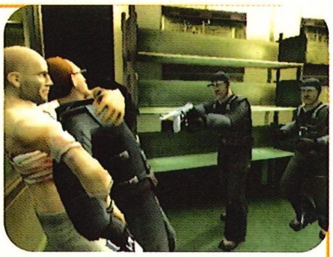
Tron 2.0, um FPS com um visual muito original inspirado no mítico filme da década de 80, vai ser convertido para Xbox. O jogo vai ser lançado no Outono e incluirá vários modos online.

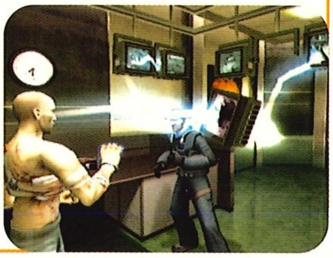
A Vicarious Visions, equipa responsável pela conversão de ***Doom 3*** para a Xbox, revelou que esta versão contará com um modo cooperativo. Este modo deverá ser exclusivo para a consola, mas não se sabe ainda se será jogável pelo Xbox Live ou somente em ecrã dividido.

De modo a minimizar o tempo de desenvolvimento do já muito adiado ***Fable***, a Lionhead decidiu não incluir os modos *multiplayer* planeados e concentrar-se somente em finalizar o modo *singleplayer*.

Second Sight

A Free Radical, criadores de *TimeSplitters* e ex-membros da Rare, está a desenvolver um interessante projecto que combina acção e furtividade com uma história densa e envolvente. O jogador irá encarnar John Vattic, um homem enviado com uma equipa para uma missão secreta na Sibéria, com o intuito de investigar fenómenos paranormais. Só que algo corre mal e ele acorda de um coma num hospital onde lhe destruíram a mente com experiências médicas, quase sem memórias do seu passado e com devastadores poderes psíquicos, que terá de utilizar para desvendar o mistério por detrás desta cadeia de eventos e de forma a recordar o que se passou durante a missão.
Second Sight está previsto para as três consolas de 128 bits e deverá sair no final do ano.





Só para coleccionadores

38

39

40

Assinala os exemplares que pretendes

26	27	28	29
30	31	32	33
34	35	36	37
38	39	40	

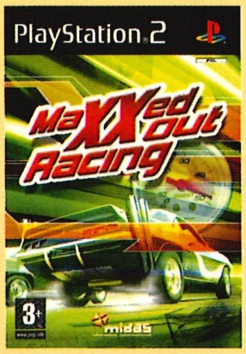
Exemplo:

Nome: ____________________
Morada: ____________________
____
C.Postal: ____________________
(Cheque à ordem de Goody) Cheque/Vale Postal nº: ____________________
Telefone: ____________ Nº de Contribuinte (obrigatório): ____________
E-mail: ____________________

Cada exemplar: Até ao nº39 inclusive € 2,99, as edições seguintes € 3,95 + portes de envio (1 exemplar: € 1,42; 2 a 6 exemplares: € 3)
Nota: caso deseje mais de 6 revistas, terá de telefonar para o 21 862 15 43.
Não se enviam revistas à cobrança
Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: Remessa Livre nº 16001
1951-970 LISBOA (não necessita de selo)

Consolas

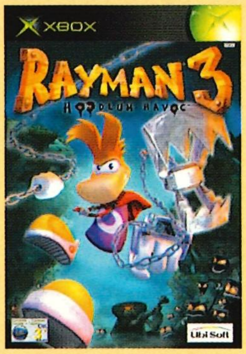
Maxed Out Racing



Neste jogo editado pela Planeta DeAgostini para a consola da Sony podem optar por correr com inúmeros carros diferentes em estilo ao longo de vários circuitos repletos de atalhos e peões. No final de cada pista serão recompensados com uma quantia monetária que deverá ser usada para comprar novas peças para os vossos automóveis, como motores mais potentes ou suspensões mais duras, assim como personalizá-los dando-lhes uma nova pintura. *Maxed Out Racing* conta ainda com uma IA acima da média, uma vez que os nossos oponentes reagem convenientemente perante eventuais choques. O jogo conta com dois modos principais: o modo Championship, no qual corremos contra outros carros manipulados pelo jogo, e um modo Versus, para jogar contra um amigo.

plataforma: PlayStation 2 | **editora:** Planeta DeAgostini | **pvp:** € 14,95

Rayman 3: Hoodlum Havoc



Em cenários detalhados que mantêm as tonalidades tradicionais da série, Rayman tem de saltar plataformas, subir trepadeiras, avançar pendurado, fazer *strafe* mantendo o inimigo em mira através de um sistema de *lock on*, nadar debaixo de água, trepar paredes e rolar, tendo como objectivo levar o amigo a um curandeiro.
Com uma jogabilidade bastante variada, inclui animações engraçadas, temas musicais de excelente qualidade e uma grande variedade de *power-ups*, incluindo um tornado que faz descer plataformas de eixo torneado, uma luva de aço que demole portas ou paredes, uma corrente que se prende a ganchos suspensos como se fosse uma liana, um Rocket (arma) que é conduzido com perspectiva na primeira pessoa e um chapéu-helicóptero, entre outros.
Em suma, esta é uma excelente alternativa para os adeptos de acção/plataformas.

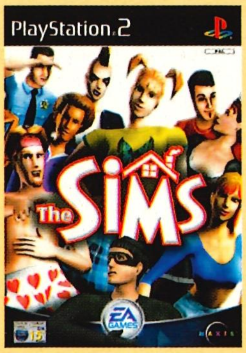
plataforma: Xbox | **editora:** Ubi Soft | **pvp:** € 29,99

O Senhor dos Anéis As Duas Torres

Inspirado no filme com o mesmo nome, este título de acção permite ao jogador encarnar o papel de três dos heróis: Aragorn, Legolas e Gimli, e utilizar as respectivas habilidades em épicos combates contra o grande exército de Sauron. As personagens terão de enfrentar vários tipos de criaturas, incluindo um exército composto por 10.000 Uruk-Hai em Helm's Deep, vagas de Orcs em Rohan, ou o Cave Troll de Balin's Tomb, contando com as suas técnicas de combate para os derrotarem, assim como respectivas combos.
Decorrendo em cerca de 30 níveis com áreas totalmente em 3D, este título inclui diversos segredos para desbloquear, vários excertos cinematográficos dos dois primeiros filmes da saga e algumas entrevistas aos seus actores.
Especialmente indicado para quem apreciou os filmes ou o ambiente da Terra Média, é uma boa proposta, em especial a preço reduzido.

plataforma: Xbox | **editora:** Electronic Arts | **pvp:** € 29,95

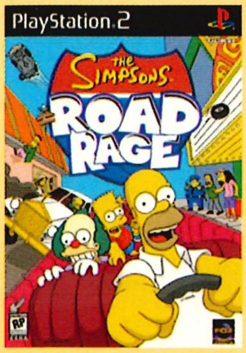
The Sims



Em *The Sims* o jogador assume um papel divino, criando uma personagem ou família e gerindo o seu dia-a-dia. Após a criação da personagem ou da família, há que construir a sua casa e mobilá-la o melhor que os seus fundos iniciais permitirem.
Uma vez instalada, tanto podem optar por seguir o caminho do sucesso, tentando subir nas carreiras, ganhar mais dinheiro e fazer mais amigos, o que deixa qualquer Sim muito feliz, como podem criar a família mais disfuncional que se possa imaginar, criar versões virtuais de todos os vossos amigos e assistir ao que acontece, como num *Big Brother*, ou torturar as pobres criaturas, tornando a sua vida miserável.
Este primeiro título para consola, em puro 3D, inclui todos os elementos que garantiram o sucesso da série no PC e alguns modos inéditos.
Um jogo bastante viciante, que irá agradar a quem aprecie o género.

plataforma: PlayStation 2 | **editora:** Electronic Arts | **pvp:** € 29,95

The Simpsons Road Rage



Neste título os jogadores vão poder controlar diversas personagens da série *The Simpsons*, incluindo Bart, Lisa, Homer, Marge ou o avô, e conduzir os seus veículos através de vários locais famosos, tais como o Quick-E-Mart, Android's Dungeon ou a Moe's Tavern.
O objectivo é transportar os habitantes até aos locais de destino, como em *Crazy Taxi*, e receber gorjetas, além do preço marcado no taxímetro.
Tal como no jogo em questão, a forma como os passageiros gostam de ser transportados varia, preferindo alguns que o veículo evite todos os obstáculos, enquanto outros apreciam o contrário. Em comum mantém-se o facto de desejarem chegar ao seu destino rapidamente.
O jogo inclui diversos locais e personagens para desbloquear, com os respectivos veículos, incluindo o Professor Frink, Groundskeeper, Willy, Otto, Clancy Wiggum e Snake.

plataforma: PlayStation 2 | **editora:** Electronic Arts | **pvp:** € 29,95

Lançamentos previstos para Abril e Maio

Nota || Estes dados foram fornecidos pelos respectivos distribuidores, estando sujeitos a alterações.

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
PlayStation 2			
Alias	Acção	Acclaim	Ecofilmes
Carmen Sandiego : S. of the Stolen Drum	Acção	Acclaim	Ecofilmes
Champions of Norrath	Acção	Ubisoft	Ecofilmes
Countryside Bears	Acção	Phoenix	Ecofilmes
Cool Girls	Acção	Konami	Ecofilmes
Dinosaur Adventure	Acção	Phoenix	Ecofilmes
Firefighter F.D. 18	Acção	Konami	Ecofilmes
Furry Tales	Acção	Phoenix	Ecofilmes
Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban	Acção	EA	Electronic Arts
Headhunter: Redemption	Acção	Sega	Ecofilmes
Hitman Contracts	Acção	Eidos	Ecofilmes
Mighty Mulan	Acção	Phoenix	Ecofilmes
Mouse Police	Acção	Phoenix	Ecofilmes
Project Zero 2	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Rise to Honor	Acção	SCEE	Lusomundo
Son of The Lion King	Acção	Phoenix	Ecofilmes
Star Trek: Shattered Universe	Acção	Take 2	Infocapital
Teenage Mutant Ninja Turtles	Acção	Konami	Ecofilmes
The Toys Room	Acção	Phoenix	Ecofilmes
Transformers Armada: P. to Energon	Acção	Atari	Atari
Way of the Samurai 2	Acção	Capcom	Electronic Arts
XT-Reme Quad	Acção	Phoenix	Ecofilmes
1945 & 1949 Arcade Versions	Arcade	Play It	Ecofilmes
Space Invaders	Arcade	Empire	Infocapital
Empire Of Atlantis	Aventura	Phoenix	Ecofilmes
Corvette: Zero to Gone	Condução	Take 2	Infocapital
Indycar Series 2	Condução	Codemasters	Ecofilmes
R.C.Toys Machines	Condução	Phoenix	Ecofilmes
R. Racing Victory	Condução	Namco	Electronic Arts
Richard Burns Rally	Condução	SCI	Infocapital
Riding Spirits 2	Condução	Capcom	Electronic Arts
RPM Tunning	Condução	MC2	PlayGames
Animal Soccer World	Desporto	Phoenix	Ecofilmes
Backyard Basketball	Desporto	Atari	Atari
Euro 2004	Desporto	EA	Electronic Arts
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Desporto	SCEE	Lusomundo

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
Sport Basketball	Desporto	Phoenix	Ecofilmes
Sports Hockey	Desporto	Phoenix	Ecofilmes
World Championship Pool 2004	Desporto	Jaleco	Infocapital
Risk: Global Domination	Estratégia	Atari	Atari
Serious Sam: Next Encounter	FPS	Take 2	Inforcapital
World War Zero : Iron Storm	FPS	MC2	PlayGames
Karaoke Revolution	Party Game	Konami	Ecofilmes
SingStar	Party Game	SCEE	Lusomundo
Deadly Skies III	Simulação	Konami	Ecofilmes
Midas Touch (8 Jogos)	Vários	Phoenix	Ecofilmes
Retro Classics	Vários	Phoenix	Ecofilmes
X-Treme Speed (4 Jogos)	Vários	Phoenix	Ecofilmes
Xbox			
Alias	Acção	Acclaim	Ecofilmes
Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban	Acção	EA	Electronic Arts
Headhunter: Redemption	Acção	Sega	Ecofilmes
Hitman Contracts	Acção	Eidos	Ecofilmes
Manhunt	Acção	Take 2	Infocapital
Ninja Gaiden	Acção	Microsoft	Microsoft
Star Trek: Shattered Universe	Acção	Take 2	Infocapital
Teenage Mutant Ninja Turtles	Acção	Konami	Ecofilmes
Curse	Aventura	MC2	PlayGames
Sitting Ducks: Pato Bill	Aventura	Virgin	Ecofilmes
Indycar Series 2	Condução	Codemasters	Ecofilmes
R. Racing Victory	Condução	Namco	Electronic Arts
RalliSport Challenge 2	Condução	Microsoft	Microsoft
Richard Burns Rally	Condução	SCI	Infocapital
Toca Race Driver 2	Condução	Codemasters	Ecofilmes
Euro 2004	Desporto	EA	Electronic Arts
World Championship Pool 2004	Desporto	Jaleco	Infocapital
GameCube			
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Acção	Konami	Concentra
Teenage Mutant Ninja Turtles	Acção	Konami	Concentra
Pokémon Channel	Aventura	Nintendo	Concentra
Serious Sam: Next Encounter	FPS	Take 2	Inforcapital
Final Fantasy Crystal Chronicles	RPG	Nintendo	Concentra
Pokémon Colosseum	RPG	Nintendo	Concentra

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
PSX			
Creatures 3	Acção	Play It	Ecofilmes
CT Special Forces 2	Acção	Virgin	Ecofilmes
Flying Squadron	Acção	Phoenix	Ecofilmes
Legend Of Mulan	Acção	Phoenix	Ecofilmes
Robo Cop	Acção	Play It	Ecofilmes
Silent Iron	Acção	Phoenix	Ecofilmes
Superbike Masters	Condução	Phoenix	Ecofilmes
Truck Rally	Condução	Phoenix	Ecofilmes
NBA Live 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
Bust a Move 2 + 3DX	Puzzles	Redback Sales	Ecofilmes
Game Boy Advance			
Barbarian	Acção	Virgin	Ecofilmes
Boktai: The Sun Is In Your Hands	Acção	Konami	Concentra
Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban	Acção	EA	Electronic Arts
Metroid Zero Mission	Acção	Nintendo	Concentra
Digimon Racing	Condução	Atari	Atari
Yu-Gi-Oh! World C. Tournament 2004	Estratégia	Konami	Concentra
Serious Sam Advanced	FPS	Take 2	Inforcapital
Shining Force: R. of the Dark Dragon	RPG	THQ	Ecofilmes
Sword of Mana	RPG	Nintendo	Concentra
N-Gage			
Alien Front	Acção	Sega	Ecofilmes
Ashen	Acção	Nokia	Ecofilmes
Operation Shadow	Acção	Nokia	Ecofilmes
Pathway to Glory	Acção	Nokia	Ecofilmes
Requiem of Hell	Acção	Nokia	Ecofilmes
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Virtua Cop	Acção	Sega	Ecofilmes
Taito Memories	Arcade	Taito	Ecofilmes
Crash Nitro Kart	Condução	Vivendi	Nokia
Sega Rally Championship	Condução	Sega	Ecofilmes
Marcel Desailly Pro Soccer	Desporto	Gameloft	Ecofilmes
Tiger Woods PGA Tour 2004	Desporto	EA	EA
WWE	Desporto	THQ	Ecofilmes
The Sims Bustin' Out	Estratégia	EA	EA
Worms	Estratégia	THQ	Ecofilmes

revista inteligente

A MultiConsolas entrou no universo de revista inteligente

Aceda a um mundo de informação através do seu telemóvel!

Receba e envie informações adicionais da MultiConsolas: vídeos, textos, imagens e sons são o tipo de conteúdo ao qual poderá aceder.

O conceito de Revista Inteligente é um exclusivo suportado por SmartCodes™ que permitem o envio de conteúdos. Todos os meses encontra aqui os conteúdos que preparámos!

Simbologia SmartCodes™

Legenda SmartCodes™ para PC
- Informação adicional
- Texto
- Demos de jogos/software
- Fotografias
- Trailers ou clips de vídeo
- Clips de áudio
- E-Commerce
- Votaçoes

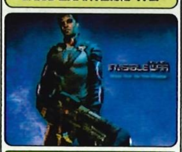
Legenda SmartCodes™ para Telemóvel
- Informação adicional
- Texto
- Melodias
- Imagens

SmartCodes™ desta edição

Vídeo de Shellshock
203020 4114

4 Wallpapers de Castlevania: Lament of Innocence

203017 4114

4 Wallpapers de Deus Ex: Invisible War

203018 4114

3 Wallpapers de Ninja Gaiden

203019 4114

2 Wallpapers e 1 Kit para o Messenger de Splinter Cell: Pandora Tomorrow

203021 4114

Suporte Técnico

Tel. 21 314 09 83
e-mail: smartcodes@tziranda.com

Apoio ao cliente

Tel. 21 862 15 30
e-mail: revistainteligente@goody.pt

Validade SmartCodes™ desta edição: 30 de Maio 2004

Instruções de utilização

Envie o código do conteúdo escolhido para o 4114 e receberá a informação solicitada.
Caso seja a primeira vez, irá receber um SMS* a solicitar o pré-registo (único e definitivo). *Custo do SMS: € 0,50

Como enviar a amigos

Envie o código do conteúdo, seguido de espaço e nº de telemóvel de destino para o 4114. A informação solicitada será enviada para esse número.

Envolva-se num universo de interacção!

Custo de envio 4114: € 0,60 (IVA incluído) Custo de envio 4111: € 1 (IVA incluído)

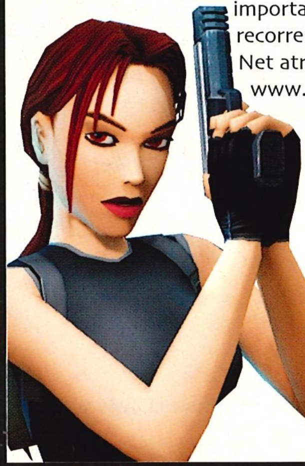
Os seus dados serão facultados à Tziranda, parceiro tecnológico da GOODY, e serão usados para fins comerciais ou outros. A Tziranda e a GOODY garantem toda a confidencialidade dos dados dos utilizadores registados neste serviço.

Serviço compatível com todos os operadores móveis (OPTIMUS, TMN e Vodafone) e com todas as marcas e modelos de telemóveis

Livros

Game Plan

Ste Curran lançou este mês um livro sobre arte digital e a sua influência no desenvolvimento da indústria dos videojogos, destacando as dez obras-primas – e os génios criadores que as desenvolveram – que na sua óptica revolucionaram o mercado das consolas, arcadas e PCs. Nesta obra denominada *Game Plan* são passados em revista clássicos como *Mario 64* (e todo o peso de uma figura como Shigeru Miyamoto) e *Tomb Raider* (com grande destaque para o trabalho de Adrian Smith), acabando com um exame exaustivo ao monstro sagrado da Namco – o incontornável *Pac-Man*.
Nestas 176 páginas podem encontrar montanhas de informação sobre estes jogos, bem como os primeiros esboços de alguns destes títulos, o *artwork* que correu mundo e também como evoluiu o design dos videojogos ao longo destes anos, apresentando também um olhar sobre o futuro da indústria neste campo.
Este livro está actualmente a ser lançado no Reino Unido, não estando infelizmente previsto qualquer tipo de tradução para português.
O preço é de 24,99 libras e a melhor hipótese de o adquirirem será através de livrarias que façam importação, ou então recorrendo às compras pela Net através do clássico www.amazon.co.uk.



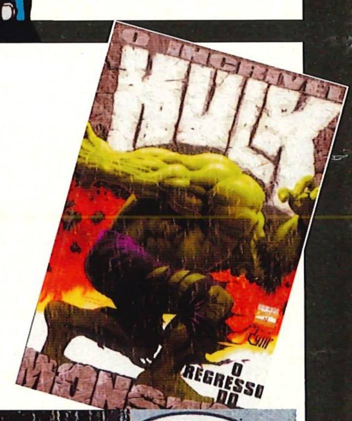
Cartas

Duel Master

Disponibilizado pela Devir para o território nacional está *Duel Master*, o último jogo de cartas coleccionáveis da Wizards of the Coast que tenta, à semelhança de outros fenómenos Anime como os Pokémons ou Yu-Gi-Oh, potenciar o sucesso de uma série juvenil através de um *card game*.
Duel Master é um fenómeno fora de portas, com repercussões também na banda desenhada e na televisão, sustentado agora por um jogo de cartas dedicado a um público jovem. As cartas representam o confronto de cinco civilizações (Fogo, Água, Trevas, Luz e Natureza) e é no meio de fantásticas criaturas que cada jogador vai construir os seus baralhos. Os confrontos são simples, sendo pena que não existam estas cartas nem manuais em português, para facilitar a vida dos mais jovens nestas andanças.
Para os interessados fica também a informação que existem *Starter Sets* para dois jogadores, *decks* individuais e os clássicos *boosters*, todos eles já disponíveis nas lojas da especialidade cá em Portugal.

BD

O Regresso do Monstro



A Devir acabou de lançar dentro da sua colecção "Edição de Luxo" o primeiro volume de *O Incrível Hulk: O Regresso do Monstro*.
Com arte do desconcertante John Romita Jr. e argumento de Bruce Jones, esta aventura (editada originalmente na *Incredible Hulk* dos números 34 a 39) descreve alguns acontecimentos desconcertantes que envolvem Bruce Banner, uma dupla de mercenários ávidos pela morte do cientista e ainda uma conspiração que envolve a morte de uma criança.
Uma obra bastante interessante e altamente recomendada, mesmo que não sejam grandes fanáticos por raios gama.

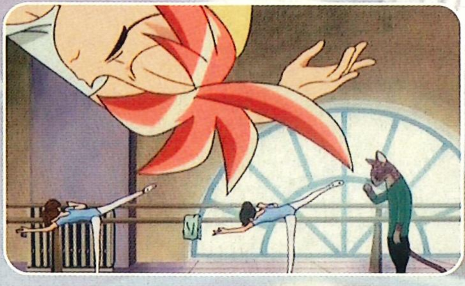
POR: NUNO CATARINO

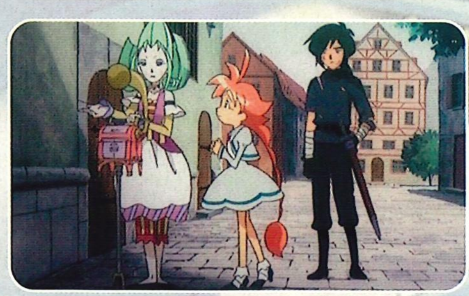
Animes "musicais"

Nesta edição escolhemos falar de três séries de anime muito peculiares, cujo tema central é a música. Cada uma delas proporciona uma experiência sensivelmente diferente das outras e a que muitos estarão, eventualmente, habituados.

Princess Tutu

Uma das melhores e mais originais séries que tive o prazer de ver ultimamente, *Princess Tutu* decorre num ambiente muito curioso, pois toda a série se centra no ballet. Sim, leram bem, ballet, com uma banda sonora composta por diversas peças musicais clássicas, como *O Quebra-Nozes* e *O Lago dos Cisnes*, e muitos dos combates e eventos da série recriam passos de dança e outros bailados bastante conhecidos.
A história em si oferece-nos uma engraçada visão que mistura vários contos e narrativas bem familiares, como o Patinho Feio, Bela Adormecida, Cinderela e afins, em que o tema central recai no clássico da rapariga que ama o seu príncipe encantado e tem de lutar para ganhar o seu amor.
De notar que por vezes, apesar das aparências, esta série tem momentos bastante sérios e dramáticos, misturados com uma boa dose de comédia, com destaque para o professor da escola de ballet, que é um gato que tem um estranho fetiche por casamentos e mostra comportamentos engraçados típicos dos felinos.
Uma pequena nota para a estrutura da série, que é composta por duas temporadas, uma de 13 e outra de 26 episódios, mas com ritmos um pouco diferentes, não se aconselhando a ver tudo de seguida, especialmente após a primeira, que é simplesmente excelente. *Princess Tutu* é uma série que se aconselha a qualquer fã de anime, pois mesmo os mais cépticos são capazes de ficar bastante surpreendidos.





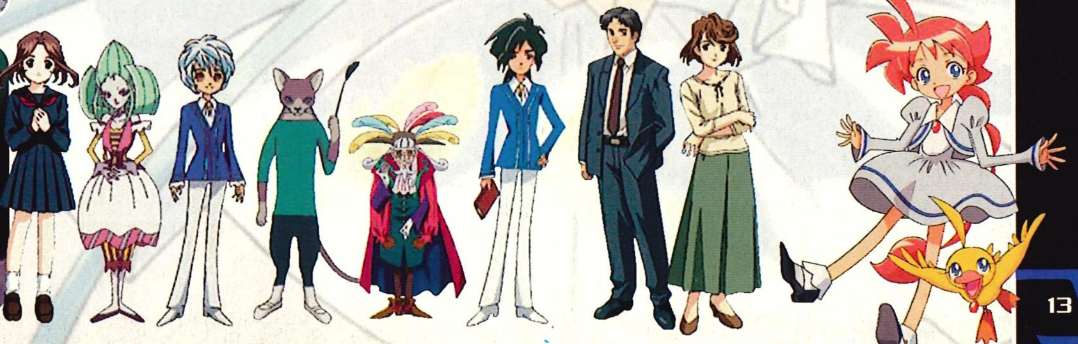
Piano

Como o nome indica, aqui o piano tem papel de destaque. A série foca-se no dia-a-dia de Miu, uma jovem rapariga com um talento natural para esse instrumento musical. E quando falamos de dia-a-dia, é mesmo isso. *Piano* é uma série que retrata a vida de pessoas que podiam muito bem ser nossos vizinhos ou conhecidos, o que nos diz também que esta é uma série bastante calma e até parada, necessitando da disposição adequada para ser visionada.
Para quem está farto de fantasia e derivados em anime, esta série poderá ser uma boa opção, mas o pormenor de ser uma recriação de vida real diz-nos também que não é para todos e pode tornar-se rapidamente aborrecida para alguns. O espectador assiste à interacção de Miu com o seu professor de música, pais, amigas(os), gato e por aí adiante, numa rotina diária que bem podia ser a nossa.
Mais uma série curiosa a dar uma vista de olhos.

Violinist of Hamelin

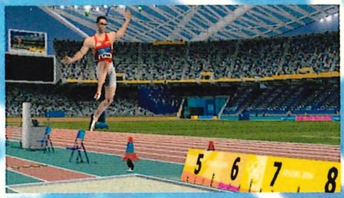
Ora aqui temos outra série muito curiosa, e até de culto para alguns, que a par de *Princess Tutu* me surpreendeu bastante pela positiva e até pela própria temática.

Após uns certos eventos que libertam os demónios para o mundo, a personagem principal, perito na arte de tocar violino, descobre que com a sua música pode ajudar o mundo em perigo, ao mesmo tempo que embarca numa viagem de auto-descoberta.
Só para terem uma ideia de como a música tem aqui um lugar importante e um papel peculiar, no primeiro episódio a personagem toca o *Requiem* de Mozart para derrotar os seus inimigos e grande parte das personagens da série tem o seu nome retirado de instrumentos musicais ou derivados.
Algo que muitos podem não gostar é que devido ao baixo orçamento disponível, a série usa muitas imagens paradas, o que por vezes a faz parecer um livro animado, mas por outro lado a componente sonora e a história, pelo menos na nossa opinião, compensam o resto.
De notar que a série é bastante negra, dramática e até pode ser altamente depressiva, em que os momentos de humor e alívio são muito raros ao longo dos seus 25 episódios.



Por: Nuno Santos Almeida e Luís Costa

Atenas 2004



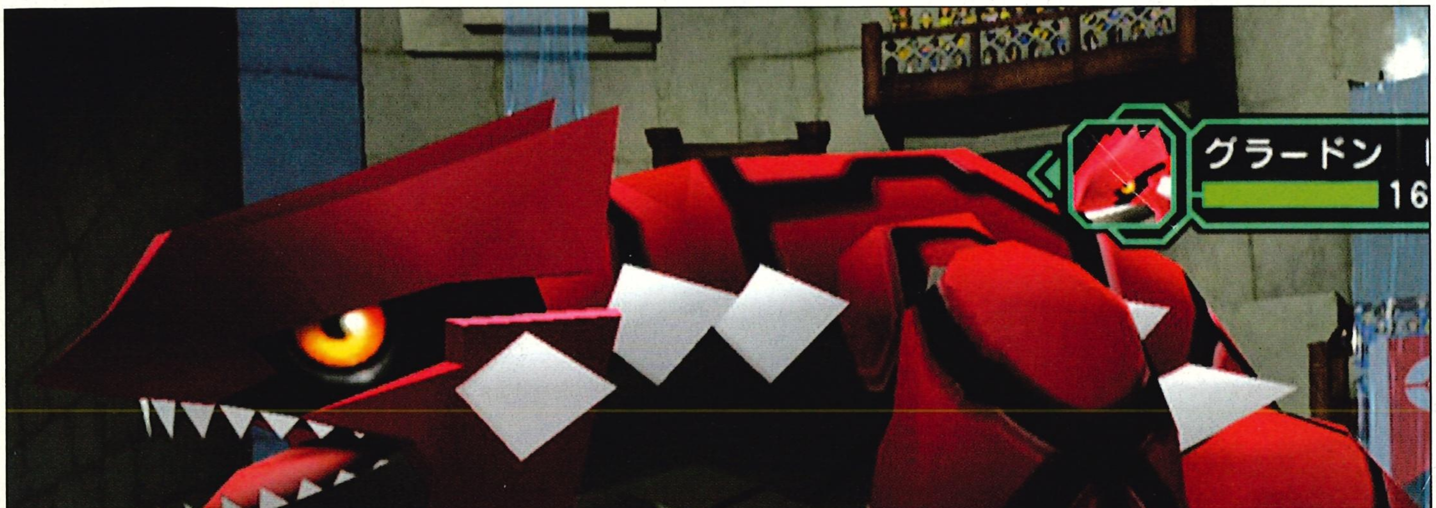
A Sony assegurou para a sua PlayStation2 o único jogo oficial dos próximos Jogos Olímpicos a decorrerem na capital grega.

Atenas 2004 vai ser desenvolvido pela Eurocom e vai apresentar um vasto leque de modalidades olímpicas. Natação com as suas várias "disciplinas", Atletismo com as diferentes corridas, saltos e lançamentos, ginástica artística e desportiva, tiro ao arco, modalidades equestres, tiro e o inevitável halterofilismo são algumas das muitas modalidades que vamos poder encontrar numa das mais completas adaptações a videojogo dos Jogos Olímpicos.

Para dar ainda mais realismo a este título foram recriados alguns dos estádios criados para este evento, sete no total, que vão albergar um dos mais populares acontecimentos desportivos do planeta (O Markopoulo Olympic Equestrian Centre ou o Nikaia Olympic Weightlifting Hall são bons exemplos do que estamos a falar). Como extra, é de salientar que este jogo será localizado para a língua de Camões, estando os comentários a cargo de Luís Lopes e Jorge Lopes.

A data de lançamento deste *Atenas 2004* está prevista para Julho.

Pokémon Colosseum



A Nintendo vai lançar para a GameCube, em meados de Maio, o primeiro jogo da série Pokémon para esta consola.

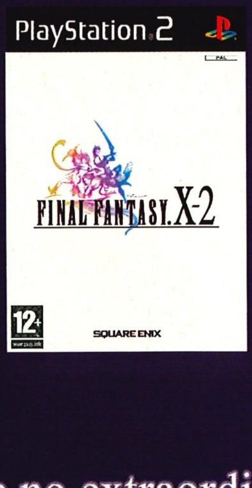
Este título poderá ser jogado em Story Mode ou Battle Mode e incluirá uma opção que permitirá ligar a consola ao GBA, para importar os Pokémons das versões *Ruby* ou *Sapphire*.

No modo principal o jogador acompanhará as aventuras do protagonista e do seu amigo, que irão explorar uma área distante de Hoenn para tentar salvar os Shadow Pokémon, criaturas com o coração fechado ao mundo exterior.

Em Battle Mode o objectivo será combater em modos Versus para atingir o posto de treinador lendário do Colosseum. Neste modo *multiplayer* com capacidade para até quatro jogadores, os restantes três terão de utilizar GBA ligados à consola e terão de possuir cartuchos de *Pokémon Ruby* ou *Pokémon Sapphire*.

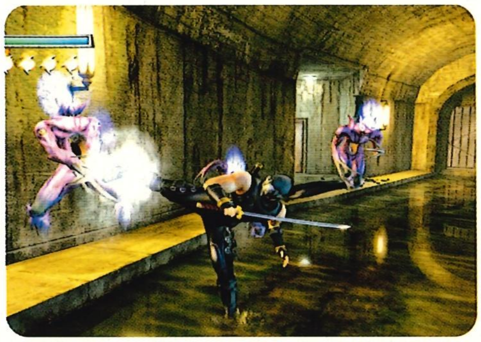
© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos os direitos reservados. DESIGN DOS PERSONAGENS PRINCIPAIS: TETSUYA NOMURA. DESIGN DOS FATOS ALTERNATIVOS: TETSU TSUKAMOTO. "FINAL FANTASY é uma marca comercial da SQUARE ENIX CO., LTD. "PlayStation" e o logotipo da Família "PS" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc.

Nesta incrível viagem por terras místicas, esperam-no perigos terríveis. Junte-se às três implacáveis heroínas, Yuna, Rikku e Paine enquanto elas enfrentam a maré crescente do mal, na sua luta pela paz e pela maior de todas as recompensas – a verdade.



Entre no extraordinário universo de Final Fantasy X-2

SQUARE ENIX PlayStation 2



Ninja Gaiden

Simplesmente brutal

Quando um título vicia tanto que ficam até às cinco da manhã a jogar, isso é sempre um sinal que o jogo é mesmo muito bom ou que este vosso redactor não bate bem...

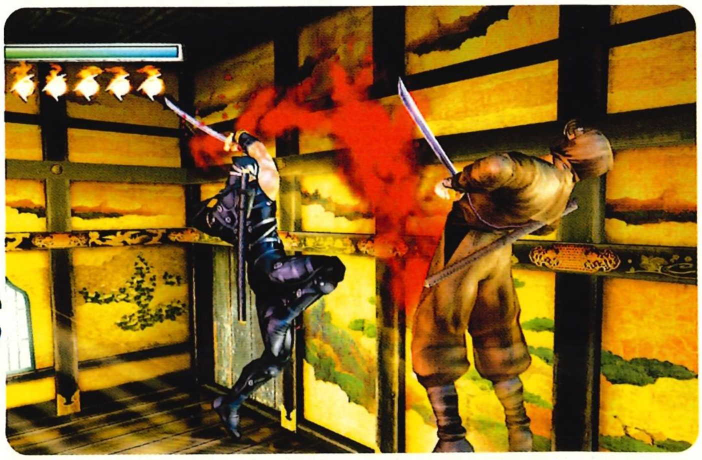
N*inja Gaiden* para a Xbox é desde já um dos melhores, senão o melhor, jogo que tive oportunidade de experimentar nos últimos tempos. E há muito que um título não me viciava tanto desta maneira, a tal ponto que depois de acabar esta pré-versão em Normal Mode, desenvolvi uma obsessão tal, que por alturas da análise espero acabá-lo em Hard ou Very Hard Mode, num ritmo *non stop* de vício que só visto. Mas agora explicar o que as pessoas podem esperar deste jogo, com lançamento previsto para Maio, e os porquês dele ser tão bom já é outra história.

O jogador encarna o papel de Ryu Hayabusa, um mestre ninja que vê a sua aldeia ser atacada devido a uma espada de nome Dark Dragon, iniciando após isso uma busca de vingança ao longo dos 16 capítulos do jogo. Apesar da história não ser o ponto fulcral deste título, ao menos ela existe e ainda proporciona algumas reviravoltas interessantes, avançando ao bom estilo de *cutscenes* que usam tanto o potente motor gráfico do jogo como o método de FMV. E aqui começamos a chegar logo a um dos pontos fortes de *Ninja Gaiden*, o aspecto técnico, com filmes em FMV dos melhores já vistos até agora em termos de qualidade. Fora isso o aspecto gráfico do jogo em si mostra já um motor que se mexe a 60 imagens por segundo, independentemente do nível de detalhe (elevado em grande parte dos casos e com excelentes texturas) e do número de inimigos no ecrã.

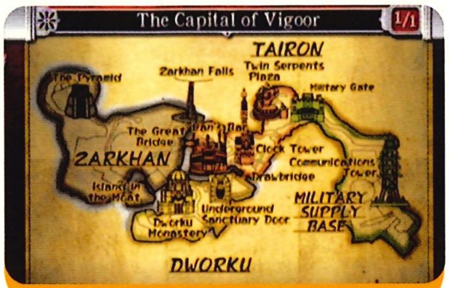
Este irá ser de certeza um dos jogos do ano

Neste campo este jogo é tão bom que agora jogar outros títulos a seguir a *Ninja Gaiden* será sempre um pouco injusto para eles nesse campo, pois ficámos mal habituados... No bom sentido, claro.

Passando agora para outro dos grandes pontos deste jogo, e a principal razão do tremendo vício em que ele se pode tornar, temos de falar do magistral sistema de combate. Muito basicamente, pensem numa personagem com uma agilidade ainda maior que a de Dante de *Devil May Cry* ou do recente *Prince of Persia*, acrescentem-lhe os movimentos semelhantes ao que podem encontrar num *beat'em up* 3D como *Soul Calibur II* e começarão a perceber a ideia. Ryu encontra várias armas pelo caminho, que podem ir desde espadas a martelos, e cada uma possui e oferece-nos

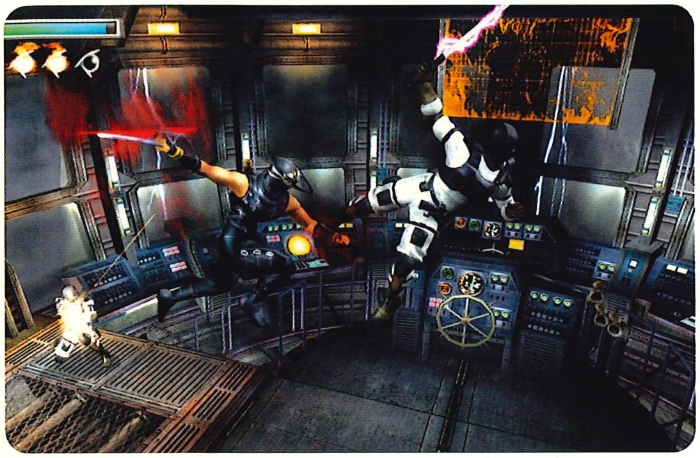


O Movie Theater pode ser desbloqueado



Os mapas são bastante úteis e claros

As magias em acção



depois vários movimentos e combos, sendo até possível ver como se fazem os mesmos num menu com um design muito semelhante ao que podemos ver também nos tais *beat'em ups* 3D de um contra um. A questão é que aqui estamos perante um jogo de acção na terceira pessoa e realmente este sistema de combate acaba por funcionar muito bem, com o todo a ser de uma intuitividade rara que, mais uma vez, faz lembrar *Soul Calibur II*, pois cada jogador facilmente começa a fazer as mais variadas combos ou a descobrir novas muito rapidamente. Ou seja, agrada a gregos e troianos, se bem que o jogo em si não é propriamente indicado aos menos pacientes ou a quem não se dedique muito. Mas já lá iremos.

Como se não bastasse, muitas das armas que podemos encontrar ao longo do jogo podem sofrer upgrades, que são efectuados numa loja especial, o que desbloqueia ainda mais movimentos e é vivamente recomendado, de modo a abrir as possibilidades do que podemos fazer e do próprio jogo.

A câmara do jogo precisa ainda de uns bons ajustes

Fora as armas "normais", Ryu pode também ter armas secundárias ao mesmo tempo, como as shurikens ou um arco, além de que também é possível encontrar vários tipos de magias, podendo algumas delas receber também upgrades de maneira similar ao que vemos em algumas das armas.

Como referi antes, *Ninja Gaiden* não é um jogo para os menos pacientes, e tudo por uma simples razão: é difícil. E quando falamos de difícil é de uma maneira que é uma nítida homenagem aos jogos de antigamente e à origem *arcade* desta série, apesar de acharmos que a sua elevada dificuldade nunca chega a ser totalmente frustrante, mesmo que o facto de uma pessoa morrer no primeiro nível de um jogo possa sempre parecer estranho para os dias que correm. Como tal, podem contar com diversos, e acentuem diversos, encontros com *bosses* de tamanho imponente, e mesmo os inimigos normais obrigam um jogador a estar sempre atento e a usar com regularidade o botão de defesa. Sim, se usarem a táctica de atacar constantemente e carregar nos botões de qualquer maneira não irão chegar muito longe neste jogo, como tal fica logo aqui a deixa que o botão de bloquear é vosso amigo...

Outra coisa que nos lembra os jogos de outros tempos é a maneira como este realmente recompensa os jogadores que se dão ao trabalho de fazer certas coisas, como investigar melhor todos os recantos dos cenários ou o que está num canto, numa rua, etc., que se desvie da rota principal do nosso progresso. É que no geral, existe sempre algo lá para nós, seja uma arca com itens ou outra coisa, como objectos que nos aumentam a energia ou o número de magias que podemos usar. Isso também conta para quem se dê ao trabalho

Bosses imponentes

Demasiado vivo para esqueleto...

Este não deve ser nosso amigo...

Um dos mais impressionantes

Ninja Gaiden: os primórdios

Nascida em 1988 nos salões arcada, a série *Ninja Gaiden* rapidamente ganhou um certo culto ao lado do clássico *Shinobi* da Sega, especialmente após o lançamento posterior na NES de *Ninja Gaiden* 1, 2 e 3. Neste novo título para a Xbox podem encontrar por lá escondidos exactamente esses três capítulos da NES e alguns movimentos clássicos retirados do título *arcade* e não só, mas com nova roupagem e aspecto, claro está.

As armas secundárias

Vais pagá-las!!!!

Diversos acessórios para nos ajudar

de acabar o jogo e para os extras que podemos receber, que vão desde as versões clássicas dos três *Ninja Gaiden* para a NES, fatos e armas extra, galeria dos filmes do jogo e por aí adiante. Ou seja, o jogo, mesmo jogando de maneira normal, ocupa-vos cerca de 20 horas, o que para um jogo deste tipo é bastante bom. De maneira a não tornar as coisas repetitivas, visto que o jogo em si é de base um *hack 'n slash* em 3D *à la Devil May Cry*, os criadores optaram por nos oferecer nos 16 capítulos uma variedade considerável de cenários e níveis, sendo que em cada um também vão aparecendo regularmente inimigos novos de modo a tornar as coisas sempre "frescas"... Sendo assim, podem contar com ambientes de fogo, neve, vilas medievais, uma enorme cidade que servirá depois de mega portal para grande parte das áreas de jogo, batalhas em zepelins e por aí adiante, havendo um pouco para todos os gostos. A ideia, e o próprio resultado final, passam mesmo por ser um poderoso cocktail de acção *non stop,* e consoante avançamos vamos tendo mais movimentos e ficando mais habituados à personagem, que fica cada vez melhor.

O sistema de combate é um dos pontos fortes do jogo

A jogabilidade necessita mesmo assim de algum tempo de habituação, não só devido aos movimentos de Ryu em si, mas também porque cada arma é substancialmente diferente e... pela câmara de jogo. Este é o principal ponto negativo que vislumbrámos e o único aspecto em que esperamos algumas melhorias

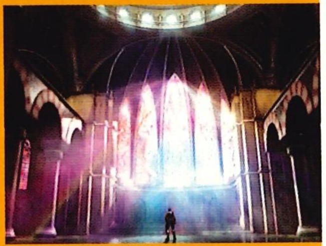
aquando do lançamento da versão europeia. Apesar de não ser desastrosa e de poder ser centrada com o gatilho direito, certo é que em muitas ocasiões pode tornar as coisas bem mais difíceis do que o suposto e irritar mais do que uma pessoa com o seu posicionamento. É que num jogo como este, que requer reflexos rápidos e que o jogador esteja em constante movimento, é sempre chato sofrer ataques muitas vezes de inimigos fora de ecrã ou de perigos que vêm não se sabe bem de onde. Mesmo assim, tudo passa pelo hábito, mas é um pormenor a ter em conta e a necessitar de alguma correcção.

Fora isto tudo o que se disse, e para não nos alongarmos mais e deixarmos algo para a altura da análise, resta apenas dizer que por agora e pelo que vimos, *Ninja Gaiden* vai ser sem dúvida um dos jogos deste ano e uma das novas referências neste género, esperando-se que os problemas de câmara e uma ou outra falha de ritmo inicial possam ser corrigidos. De resto o jogo está já muito bom, leia-se excelente, e um vício tremendo para os jogadores mais dedicados e fãs de jogos à antiga, onde um pouco de dificuldade nunca fez mal a ninguém. Agora que Maio chegue depressa, porque a ansiedade pode matar...

Nuno Santos Almeida

Sequências FMV

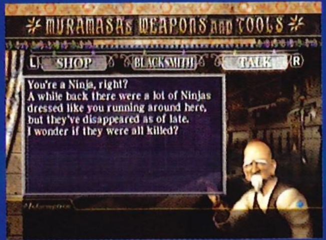
Tu és um bocado estranha...


Qualidade impressionante

Esta já é mais normal

As armas, acessórios e loja de Ninja Gaiden

Ryu é um homem de muitas habilidades, e ao longo do jogo poderá encontrar várias armas e acessórios que o ajudarão. Temos espadas normais, outras menos normais e do tamanho dele próprio, matracas, martelos e também várias armas secundárias, como *shurikens* normais, incendiárias ou uma em ponto gigante que funciona estilo bumerangue e até arcos que poderão servir para disparar setas de vários tipos. Além disso, também existem acessórios que melhoram certas capacidades, que podem ser comprados na mesma loja onde fazemos os upgrades às armas, magias e a compra ocasional de itens como poções e afins.



PlayStation 2 é uma marca registada da Sony Computer Entertainment, Inc. XBOX é uma marca registada da Microsoft Corporation Inc. Todos os direitos reservados.

2003 © Dreamcatcher Europe. Licenciado para a Europa em exclusivo à Dreamcatcher International Inc. A marca e o logótipo Dreamcatcher são marcas registadas da Dreamcatcher Interactive, Inc. Desenvolvido por FarSight Technologies. Mojo! é uma marca registada da Farsight Technologies, Inc. Todos os direitos reservados. PlayGames é uma marca registada da Porto Editora, Lda. Todos os direitos reservados.

Rua da Restauração, 365 · 4099-023 PORTO – Portugal
Tel.: 22 608 83 12 · Fax: 22 608 83 13
E-mail: comercial@playgames.pt · Internet: www.playgames.pt

PlayGames®

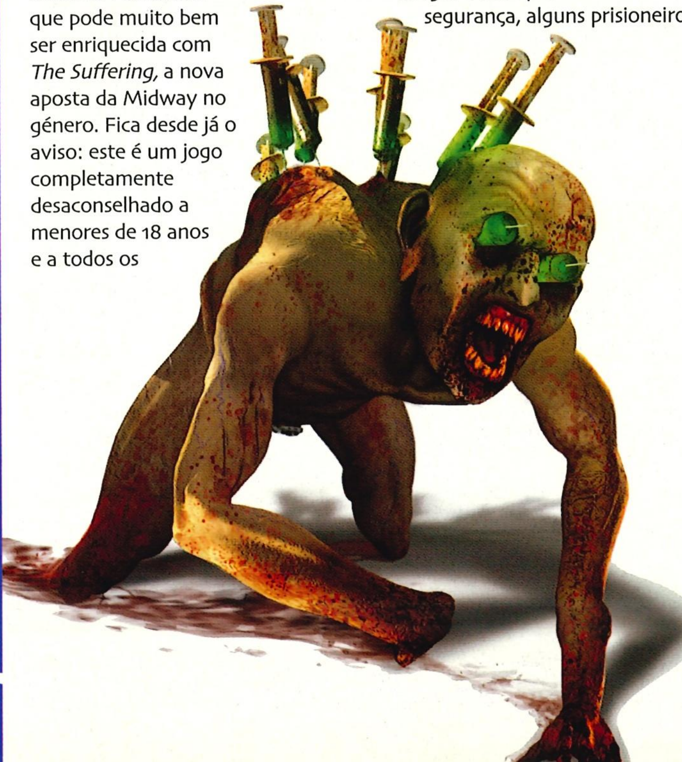
The Suffering

Vozes dentro da cabeça

O novo *survival horror* da Midway é a prova de que não é preciso ter gráficos de última geração para proporcionar uma intensa experiência jogável. Apostando tudo na história e no ambiente, *The Suffering* é um jogo verdadeiramente assustador.

O género *survival horror* tem os seus títulos de referência já bem implementados. Apesar de *Resident Evil* ter o maior legado, séries como *Project Zero*, *Silent Hill* e *Eternal Darkness* adquiriram um lugar de destaque no rol de jogos de terror. Uma lista que pode muito bem ser enriquecida com *The Suffering*, a nova aposta da Midway no género. Fica desde já o aviso: este é um jogo completamente desaconselhado a menores de 18 anos e a todos os jogadores mais susceptíveis.

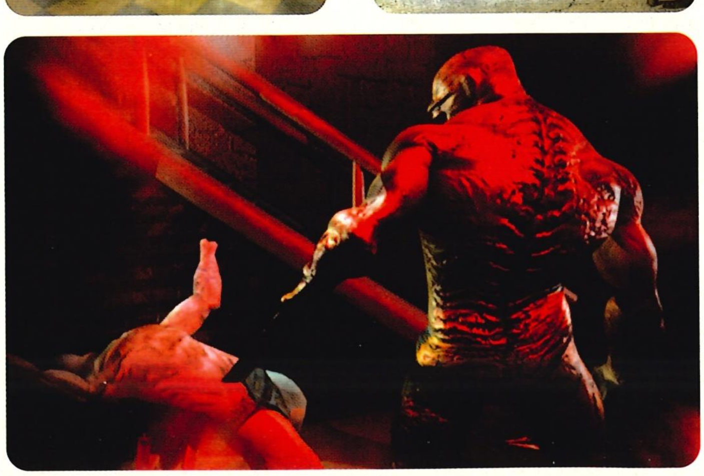
The Suffering consegue tirar todo o partido de uma excelente (e arrepiante) história e uma atmosfera verdadeiramente assustadora. A personagem jogável é Torque, um condenado à pena capital acusado de matar a mulher e os dois filhos. As coisas começam a ficar estranhas quando, logo após chegar a uma prisão de alta segurança, alguns prisioneiros tentam agredir Torque e este se transforma numa monstruosa criatura. Logo depois, um terramoto abala a ilha onde se encontra a prisão, libertando uma autêntica horda de monstros e dando lugar à chacina.

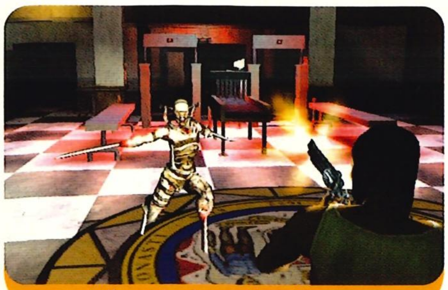


Desaconselhado a todos os jogadores mais susceptíveis

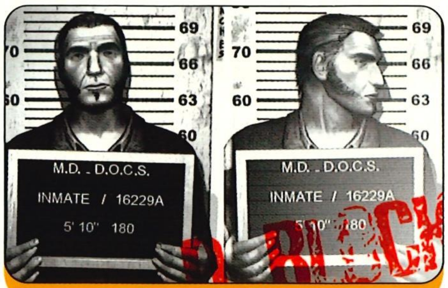
No meio de tudo isto, Torque é libertado e tem de encontrar maneira de escapar. É claro que as coisas não são assim tão simples, pois estes eventos também podem ter a resposta sobre o passado de Torque.

O enredo é complexo e influenciado pelas nossas escolhas ao longo do jogo. Em determinadas situações, Torque vai deparar-se com outros sobreviventes, alguns mais receptivos que outros. Se os ajudarmos ou se simplesmente aumentarmos a contagem de corpos irá determinar o desenlace da história, pois existem três finais diferentes. É também nestes momentos que começamos a ouvir vozes dentro da cabeça da personagem. Uma delas (feminina), apela à colaboração e à bondade, a outra, (uma espécie de voz demoníaca) parece mais interessada em satisfazer os



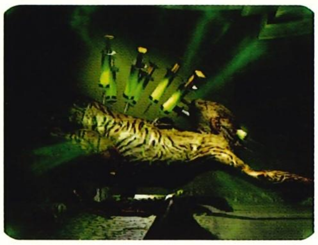


Village People versão sado-maso



Que patilhas foleiras

Não mudes de roupa, não...



instintos homicidas de Torque. E quando convivem com isto ao longo de todo o jogo, podem apostar que a tensão e o desconforto aumentam consideravelmente.

Apesar da preponderância da história, isto não significa que o grafismo tenha sido descuidado. É certo que, por exemplo, a qualidade das texturas não chega a competir com outros títulos do género, mas a soma das partes que compõem o jogo da Midway sobrepõe-se a algumas das limitações técnicas. Temos criaturas horrendas capazes de nos dar a volta ao estômago (ver caixa), paredes cobertas de sangue, corpos decapitados, alguns efeitos especiais atraentes e mais alguns detalhes que conferem a *The Suffering* um visual muito característico. Durante algumas sequências de flashback (ou será que não o são? Cabe ao jogador descobrir.) o ecrã fica inundado por um efeito *blur* fantasmagórico e a acção fica em câmara lenta. E preparem-se para alguns saltos na cadeira quando forem apanhados desprevenidos por imagens macabras que preenchem o ecrã repentinamente. De facto, é notório o enorme esforço dedicado à recriação de uma atmosfera arrepiante.

Uma excelente história e uma atmosfera assustadora

The Suffering continua a surpreender no excelente trabalho sonoro. As vozes estão bastante boas e impera a linguagem obscena (em inglês, claro). Todos os sons que nos chegam dos cenários são de causar calafrios e alguns detalhes muito bem conseguidos.

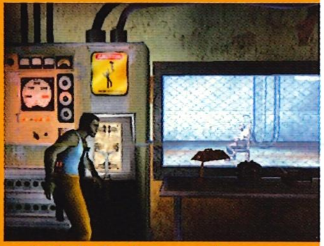
Mesmo numa versão inacabada, deu para perceber que a jogabilidade já se apresenta bastante sólida.Tanto pode ser jogado na terceira pessoa como na perspectiva FPS, sem existirem grandes complicações nos comandos. Algo importante quando travamos combates contra várias criaturas. Para além das armas habituais (pistolas, metralhadoras, caçadeiras e afins), temos também alguns explosivos de arremesso que se revelam bastante úteis. Os cocktails molotov, por exemplo, para além de eficazes, proporcionam um bom espectáculo de fogo, que se espalha por todo o cenário. E se tudo falhar, podemos sempre transformar Torque numa poderosa (e horrível) criatura. O porquê deste poder é mais um dos mistérios por desvendar.

Na versão que jogámos apenas encontrámos alguns problemas de progressão. Algumas vezes não é claro o que se tem de fazer para seguir em frente. Tal deve-se às limitações gráficas e aos ambientes escuros, o que nos leva a procurar várias vezes o mesmo cenário para tentar descobrir o caminho. O mesmo se passa com os puzzles. Existem os enigmas mais tradicionais, como abrir portas trancadas, mas também temos outros em que a solução não é de todo óbvia. Não que se queiram facilidades. Apenas um pouco mais de esclarecimento. Mas no fim de tudo, é difícil esconder um certo entusiasmo em relação a este jogo. Pode não estar um portento técnico mas, quando chegar a versão final, desafiamos qualquer um a querer jogá-lo sozinho com as luzes apagadas.

Pedro Real Nunes

Inimigos assustadores

Saíste de que buraco?

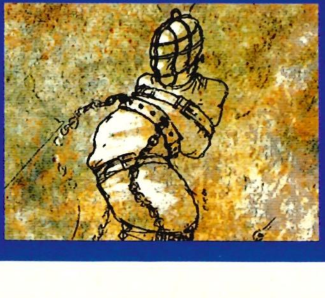


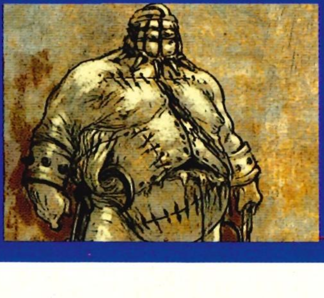
Está ali alguém que vai torrar

Isto a três tem mais piada

Galeria de Monstros

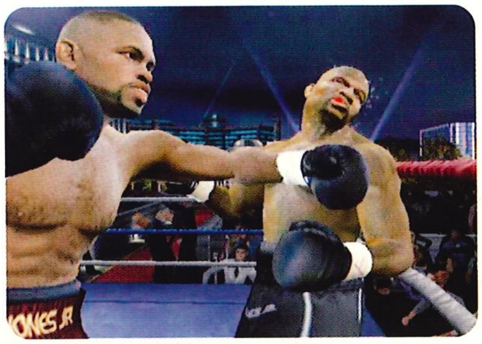
O design das monstruosidades de *The Suffering* ficou a cargo de Stan Winston, conhecido pelo seu trabalho em *Jurassic Park*, *Aliens* e, mais recentemente, em *Terminator 3*. Foi da mente distorcida deste senhor que saíram criaturas como os perigosos Slayers, os Mainliners e as suas seringas venenosas, os Burrowers ou os nojentos Festers . Cada um deles reflecte a forma como foram executados. Não será difícil adivinhar quais foram.





data Maio | **género** Simulação de Boxe | **editora** EA | **site** www.easports.com

PS2 XBOX



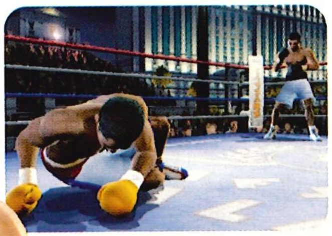
Fight Night 2004

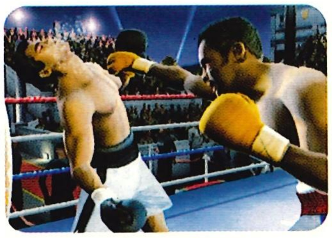
Candidato de peso

O novo jogo de boxe da EA Sports promete revolucionar a modalidade com a inclusão de um novo conceito de jogo, elevando este género a um realismo sem precedentes.

A o nosso dispor existem lutadores reconhecidos em todo o mundo, como Roy Jones Jr, Muhammad Ali, entre muitos outros profissionais desta modalidade. Podem também criar e personalizar o vosso próprio lutador em vários parâmetros (aparência, equipamento, status, etc.), algo que não é novo dentro deste género, mas que se tornou numa opção fundamental para todos os fanáticos do boxe. Outro aspecto passível de configuração são as entradas no ringue, um pequeno mimo para os fãs.

Passando a fase de opções, temos o Modo Carreira. Aqui há que derrotar os rivais um a um, ganhando prémios monetários para gastar na loja e, por fim, alcançar o almejado título de campeão. Dentro do ringue somos brindados com a nova mecânica de combate concebida pela EA, a maior característica inovadora de *Fight Night 2004*, pela qual vários movimentos do boxe (Uppercuts, Hooks, e por aí adiante) estão concentrados no analógico direito. É o chamado "Total Punch Control ", um sistema único que confere precisão rigorosa aos movimentos e que na prática se resume a isto: a parte direita do analógico direito é usada para desbloquear os movimentos do lado direito do lutador. Por sua vez, a parte esquerda do analógico direito corresponde às acções possíveis do lado esquerdo. Pode parecer complicado, mas a verdade é que no jogo esta mecânica se traduz numa jogabilidade concisa e muito realista, o que poderá afastar alguns menos habituados a estas andanças, mas que ao mesmo tempo oferece uma lufada de ar fresco que devia servir de exemplo a muitas equipas de desenvolvimento de simuladores desportivos. A movimentação no ringue fica a cargo do analógico esquerdo, enquanto que os gatilhos R e L bloqueiam e evitam um ataque, respectivamente. Como já perceberam, a utilização dos botões convencionais não é primordial, ao contrário de outros títulos de referência, como *Knockout Kings* ou o inesquecível *Rocky*.





O Total Punch Control tenta inovar este género

O jogo está previsto sair na PlayStation2, GameCube e Xbox, sendo que não há a destacar grandes diferenças entre as três versões, a não ser a inclusão de um modo online na versão da PS2 (ainda não confirmada a 100% para o continente europeu), à semelhança de outros títulos da Electronic Arts para a consola da Sony.

Apesar de todas as ideias promissoras, *Fight Night 2004* precisa ainda de uns ajustes, de forma a tornar-se acessível não só aos fãs do género, mas também a todos os que se queiram iniciar na modalidade. Mas a realidade é que a EA Sports tentou inovar, alterando por completo uma mecânica há muito estagnada, o que para nós será sempre uma boa notícia.

Aguardemos então pela versão final para tirarmos conclusões mais definitivas.

Mário Sousa

Onimusha: Blade Warriors

Uma experiência diferente

Enquanto os fãs aguardam ansiosamente pelo terceiro capítulo da saga da Capcom, a editora japonesa lança no mercado um título fundamentalmente diferente: um *beat'em up* para até quatro jogadores em simultâneo.

Utilizando uma abordagem não muito diferente da que encontramos em *Super Smash Bros Melee*, este *Blade Warriors* junta várias das personagens-chave dos dois jogos anteriores de *Onimusha*, desde os principais heróis até aos diversos vilões e inimigos comuns, e coloca-os em confronto directo através de múltiplas arenas de combate.

Incluindo navios de guerra, florestas ou mansões de senhores samurais, os cenários de combate de *Blade Warriors* são diversos, muitas vezes recheados de plataformas, com vários planos horizontais entre os quais podemos trocar com o pressionar de um botão. Dentro de cada um destes planos o jogo comporta-se como um *beat'em up* 2D, com múltiplas combinações de movimentos e especiais que podemos utilizar para nos defendermos dos vários adversários.

O grafismo utilizado nesta produção é mais detalhado do que parece inicialmente, partilhando inclusive alguma tecnologia com o aguardado *Onimusha 3*. Durante as diferentes cenas de história podemos testemunhar o poder do motor no detalhe colocado na articulação das diversas personagens.

Blade Warriors conta basicamente com dois modos de jogo base: história e versus. No modo história podemos escolher uma das múltiplas personagens e percorrer um extenso conjunto de níveis, resolvendo diferentes objectivos. Ao longo deste modo podemos recolher uma vez mais as almas dos inimigos que derrotamos, que servem como experiência para desenvolvermos as capacidades da nossa personagem. É também neste modo que podemos destrancar vários dos segredos e extras, incluindo personagens e cenários novos. Cada um dos lutadores conta ainda com a sua história pessoal e única, contada através de várias cenas especiais que surgem antes e depois de algumas missões.

Inspirada no clássico Super Smash Bros

O modo versus dispensa apresentações, permitindo que até quatro jogadores em simultâneo se defrontem nas diferentes arenas, utilizando o acessório Multitap da PS2. Este modo é sem dúvida o principal trunfo do jogo, especialmente devido à quantidade de personagens oferecidas e ao número de movimentos que cada uma apresenta.

A jogabilidade é rápida e intensa, mantendo praticamente o mesmo tipo de controlos que encontramos nos restantes títulos da saga, com algumas excepções desenhadas para optimizar o ritmo de jogo. Dentro de cada arena também podemos encontrar variados *power ups*, concedendo-nos habilidades especiais na forma de armas secundárias, aumentos temporários de poder ou mesmo efeitos mágicos que podemos utilizar para deixar rapidamente os nossos adversários fora de combate.

Em suma, parece ser um título que se prepara para arrebatar os fãs de *Onimusha*, com a possibilidade de arrastar também alguns fãs deste género de *beat'em up* pela diversão e pelo desafio.

Gonçalo Lopes

Gran Turismo 4 "Prologue"

Versão light para japonês curtir

A data anunciada para o lançamento do flamejado *GT 4* foi recentemente adiada e a Polyphony decidiu entretanto servir um pequeno aperitivo. Só é pena que este regalo seja um exclusivo do mercado asiático.

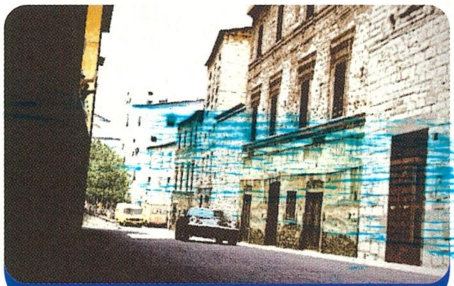
A legião de fanáticos que rodeia a série *Gran Turismo* ficou algo amargurada com a notícia do adiamento do tão aguardado *GT 4*, mas a Polyphony Digital procurou de imediato encontrar uma solução. O diagnóstico denunciava uma crise de ansiedade que atingiu em cheio os aficcionados mais dependentes e o tratamento surgiu quase de imediato, com o título de *Gran Turismo 4 Prologue*. Como se costuma dizer, "para grandes males, grandes remédios". Se o banquete final ainda não pode ser servido, então que venham os aperitivos.

No fundo, *Prologue* é uma versão *light* de *GT 4*, isto é, uma pequena amostra, com grandes limitações e que só garante dois ou três dias de entretenimento. Como todos sabemos "não há almoços grátis", e pelas informações que conseguimos recolher, esta demo disfarçada irá custar cerca de metade do preço de um jogo comum no Japão. Uma coisa é certa: *Prologue* promete entreter tudo e todos até ao lançamento do jogo completo, conseguindo desde logo dar muitas indicações sobre as reais capacidades daquilo que será o novo *GT 4*.

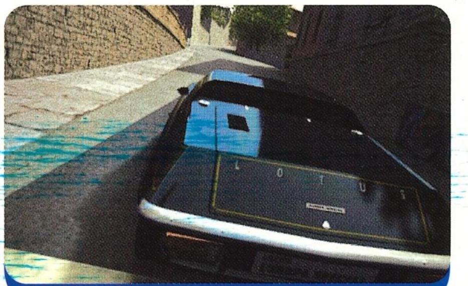
Conseguimos desvendar as potencialidades do novo GT 4

Posto isto, foi com enorme expectativa que agarrámos na pequena caixa que escondia o jogo e nos preparámos para viver as primeiras horas daquele que se espera que venha a ser um dos melhores lançamentos deste ano.

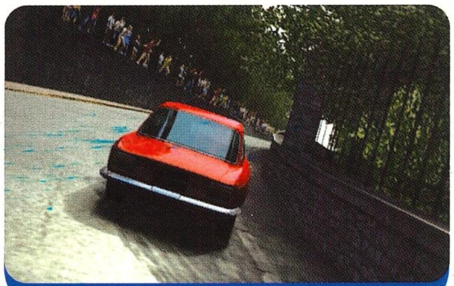
Prologue traz consigo apenas dois modos de jogo: *arcade* e *school*. Para aqueles que só agora descobriram o mundo de *Gran Turismo*, o modo *school* é a vertente que inclui os tradicionais testes individuais para tirar as licenças da série. Divididos por quatro secções dispostos numa espécie de tabuleiro a fazer lembrar o "velhinho" *Monopólio*, os testes abarcam todas as áreas da condução como os tempos de travagem, aceleração e, naturalmente, a realização das curvas. Antes de cada teste é apresentada uma breve descrição sobre a tarefa que se pretende alcançar. Só é pena estar tudo em japonês. Por vezes tornou-se difícil descobrir as opções pretendidas no meio de tanto gatafunho. No total são cerca de 46 tarefas que vamos ultrapassando sucessivamente e cujo grau de dificuldade vai aumentando. Conforme as nossas performances seremos recompensados com uma das três medalhas: ouro, prata ou bronze. A longevidade desta vertente é bastante limitada, pois não existe qualquer diferença entre as várias posições. Se ficarmos com a medalha de bronze a recompensa



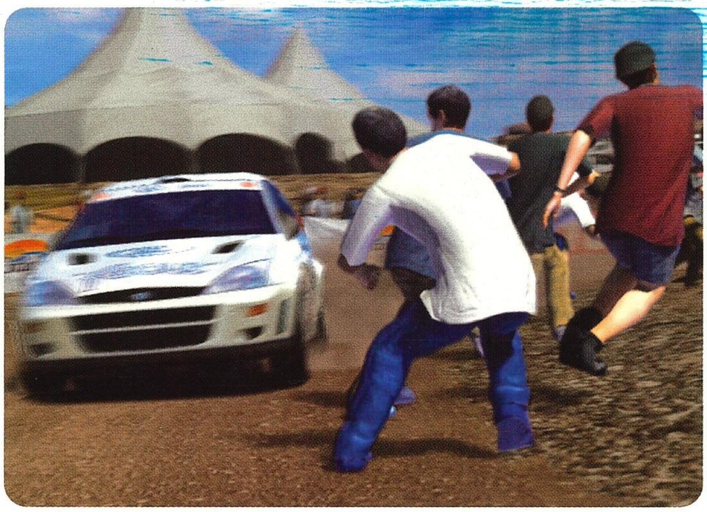
Realismo total

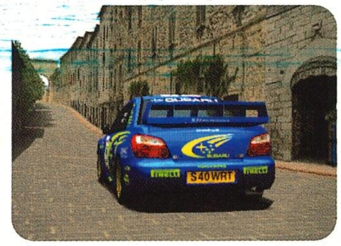


Um clássico



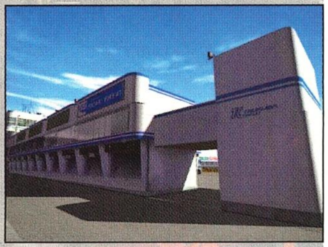
Que grande "caranguejola"





Cenários

Mais uma pista bem caracterizada



A zona da boxes

Grande detalhe em todos os aspectos

é precisamente igual à que obteríamos com o primeiro lugar, isto é, um novo carro desbloqueado. Ainda assim, os mais perfeccionistas que queiram ganhar o ouro em todas as provas podem contar com um desafio bastante exigente. De facto, é preciso ser um verdadeiro virtuoso desta saga para poder alcançar tal feito.

Na vertente *arcade* não existem grandes novidades e a competição passa pelas habituais corridas onde o principal objectivo é terminar a corrida em primeiro lugar ou abaixo do tempo estipulado. Infelizmente, os modos de jogo são limitados (tal como se esperava de uma versão deste género) e ainda não foi possível apreciar as outras vertentes, nomeadamente o modo online.

Apesar das naturais limitações impostas pelo cariz desta versão, é possível desde já constatar a caminhada rumo ao sucesso em termos de grafismo. Dúvidas? Elas existem, mas de uma forma geral pensamos que não será por esta vertente que o jogo colocará o seu potencial em perigo. Os carros são um verdadeiro mimo para os olhos e assemelham-se quase na perfeição aos modelos reais. Esta versão conta com cerca de 60 bólides, mas nada que se compare aos mais de 500 que esperamos encontrar na versão "completa" do jogo (ver caixa Mais de 500 carros...).

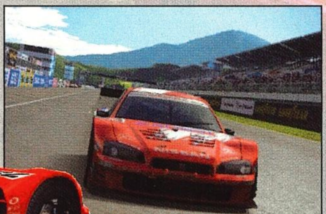
Esta versão tinha apenas cinco circuitos e 60 carros

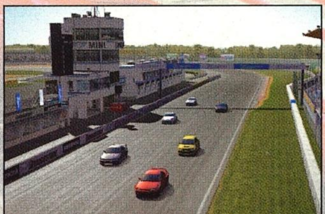
A diversidade está desde já garantida, e como tal esperem encontrar os modelos mais tradicionais que estacionamos à porta de casa, bem como as máquinas que fazem parte do nosso imaginário. Em relação aos circuitos, e apesar da oferta ser escassa (apenas cinco pistas disponíveis), o discurso mantém a mesma toada positiva.

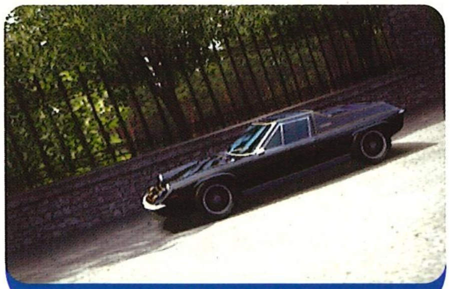
Como é natural, existem ainda algumas arestas por limar e que esperamos ver corrigidas. Lembramos que o lançamento do jogo completo foi adiado porque a editora sentiu necessidade de melhorar as áreas mais importantes do jogo face às rápidas mudanças na indústria. O jogo de efeitos de luz, sombra e cor ajudam a alcançar o tão desejado ultra-realismo, e para ajudar tudo isto forem incluídos pormenores de grande classe. Das pistas que estão disponíveis destacamos o Grand Canyon, uma pista de rali cujo pano de fundo é simplesmente de deixar qualquer um boquiaberto. Gosto particularmente daqueles fotógrafos que se colocam no meio da pista antes da nossa

As pistas

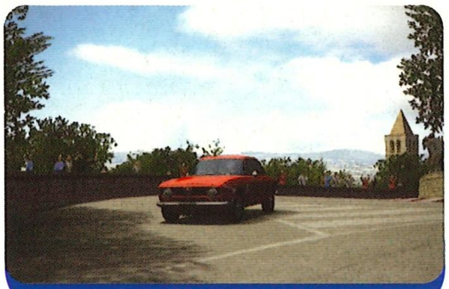
Os circuitos que vamos encontrar em *Prologue* não são muito diversificados e no total apenas vamos poder aceder, ou melhor, os japoneses apenas poderão conduzir em cinco pistas: Tsukuba Circuit, a lembrar o estilo que tem marcado a série; New York, a pista equivalente à Tokyo Route de GT 3; uma extraordinária pista de rali que tem como pano de fundo o Grand Canyon; Fuji Speedway, onde voamos até à paisagem das planícies do Japão e ainda a Città di Aria, um circuito numa pequena cidade onde as ruas estreitas e a irregularidade do terreno farão as delícias de todos.



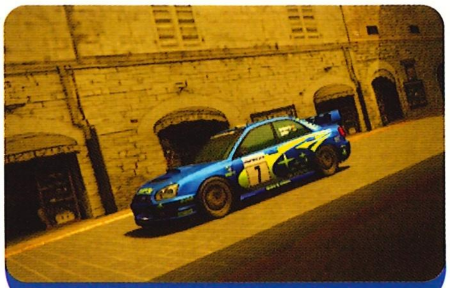




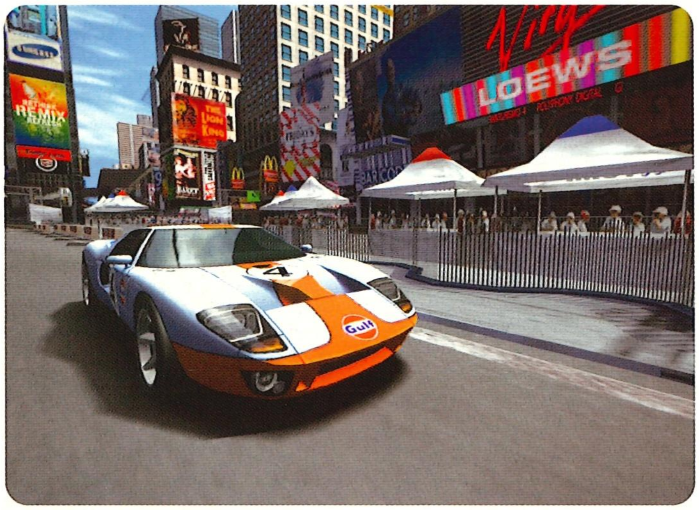
Que belo espada

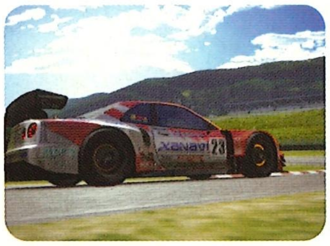


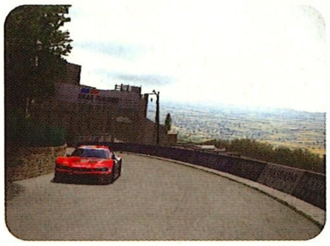
Os cenários são um sonho



Com o Subaru é sempre a abrir







passagem para conseguirem tirar a foto ideal. Pena é o facto de o público estar ainda muito estático e com pouca "vida".

Tal como aconteceu com os seus antecessores, *GT 4 Prologue* é bem mais que acelerar a fundo e tentar fazer as curvas sem "ir às couves". Aqui reinam os grandes mestres da simulação. Cada carro possui as suas características próprias e, como tal, uma maneira diferente de conduzir. O controlo pareceu-nos um pouco mais solto relativamente ao que vinha sendo apresentado. Um facto que deverá ser aproveitado é o suporte para um volante com Force Feedback. Em termos de física também se notam melhorias, no entanto esperamos aperfeiçoamentos ainda mais acentuados nesta matéria. A sensação de velocidade é muito agradável, principalmente a partir do interior do carro. Subir e descer montanhas por ruas estreitas a alta velocidade com 60 fps é extraordinário.

Se a vossa mãe vos chateia por terem sempre o volume alto, então quando agarrarem em *GT 4* comprem uns *phones* ou aproveitem quando ela não estiver em casa. O ronronar dos motores está um verdadeiro *must* e o mesmo acontece com os restantes efeitos. A banda sonora exige rotação máxima do volume e podem contar com grandes faixas de *tribal house* e de outros géneros sempre a rasgar. Infelizmente ainda não é possível alterar qualquer configuração neste contexto, bem como noutras áreas que ainda estão por realizar.

Ainda vamos ter de esperar uns mesitos pela chegada de GT4

Ao que nos foi dado a experimentar, a espera vai valer realmente a pena. *Prologue* vem terminar com o burburinho que rodeou o adiamento da data de lançamento de *GT 4* e que tinha causado algum mau estar entre os exigentes aficionados pela saga. Só é pena que esta versão "para adeptos mais fanáticos" seja um exclusivo do mercado japonês. Pelo menos era esta a informação que corria até ao momento em que se escreviam estas linhas. Se por acaso o jogo for comercializado entre nós, não se iludam, pois *Prologue* é apenas uma introdução a *Gran Turismo 4* e as limitações em termos de conteúdo são evidentes.

Bruno Mendonça

Por enquanto em japonês

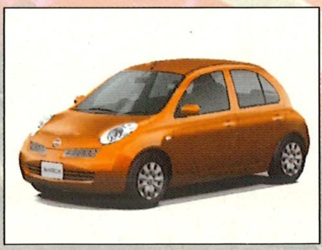
Errr... e agora?!?

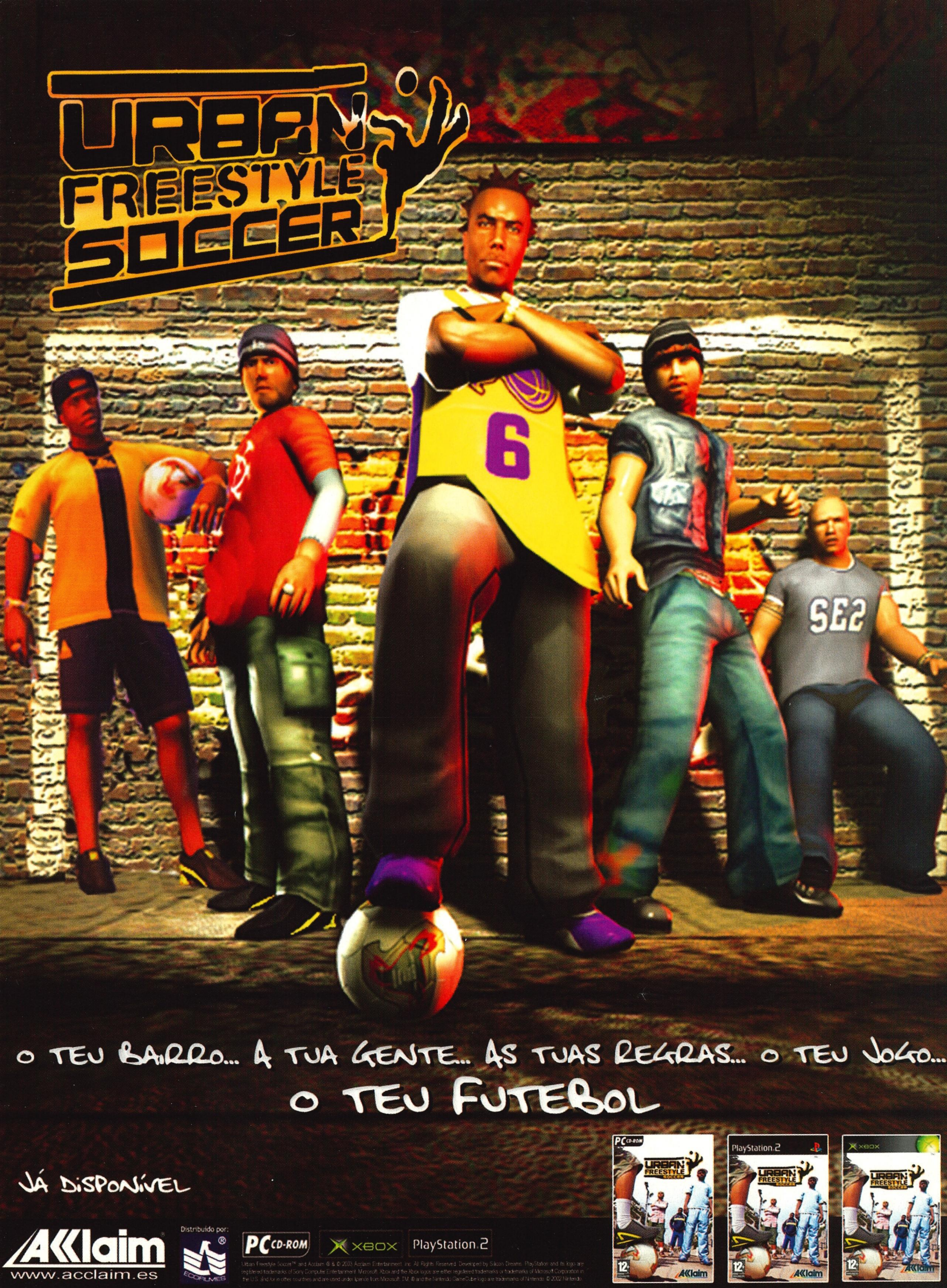
Uma escola de olhos em bico

Tudo começa assim

Mais de 500 carros...

... é aquilo que o novo *GT 4* promete.
No entanto, *Prologue* fica-se por um número ligeiramente superior à meia centena. Naturalmente torna-se impossível revelar neste curto espaço todos eles, ainda assim aqui ficam alguns exemplares: Nissan Odyssey, Nissan Skyline Coupe 350 GT, Honda Civic Type R, Honda Integra Type R 98 Spec, Toyota MR2 GT-5, Toyota Celica GT_FOUR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evolution VIII GSR, Subaru Impreza Sedan WRX, VW Lupo GTI Cup Car, Mercedes-Benz SC55 AMG, Ford Focus Rally Car, Lotus Elise Sport 190, Suzuki Cappuccino, Celica SS-II Tuning Car, Dodge Viper GTS, entre muitos e muitos outros.




URBAN FREESTYLE SOCCER
O TEU BAIRRO... A TUA GENTE... AS TUAS REGRAS... O TEU JOGO...
O TEU FUTEBOL
JÁ DISPONÍVEL
Acclaim
www.acclaim.es
Distribuído por:
ECOFILMES
PC CD-ROM
XBOX
PlayStation 2
Urban Freestyle Soccer™ and Acclaim ® & © 2003 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Silicon Dreams. PlayStation and its logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under licence from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

data Maio | **género** Desporto | **editora** Electronic Arts | **site** www.ea.com

PS2 | XBOX

Euro 2004

Portugal merecia um jogo assim

Poderá parecer à primeira vista que este *Euro* é uma cópia deslavada de *FIFA 2004*, mas a verdade é que estas versões que nos chegaram à redacção estão muito longe disso, podendo este ser considerado como o mais arrojado título de futebol da EA Sports lançado nos últimos anos.

Se existir vontade política por parte dos mais altos responsáveis da Electronic Arts, este pode ser o jogo de mudança da linhagem *FIFA*. Tudo porque este *Euro* apresenta uma mecânica que, mesmo utilizando como base o mesmo motor de jogo de *FIFA 2004*, exibe um esquema de jogo que é uma verdadeira antítese daquilo que foi criado há uns meses atrás. Confusos?!? Então prestem bem atenção.

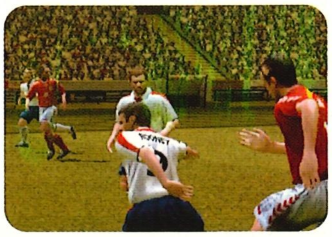
Uma das imagens de marca de *FIFA* recaiu sempre no estilo simples com que cada jogador poderia chegar ao golo. A versão 2004 é um bom exemplo do que estamos a falar, com os remates de fora da área a permitirem confrontos com resultados desnivelados.

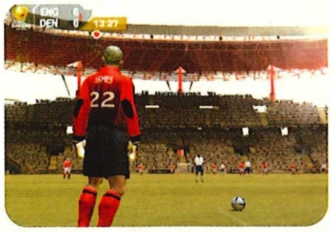
A nova equipa de desenvolvimento mostrou que é adepta de um futebol mais realista, onda que, quer se queira quer não, a fornada dos *Pro Evolution Soccer* tem dominado por completo nos últimos anos. Para libertar a mecânica de jogo ligeiro estilo *arcade* que a caracterizava, foi retirada a tal preponderância dos remates de longe, pouco se investiu no sistema de passes Off-The-Ball (que, diga-se de passagem, pouco agradou aos fãs da série), tendo sido adoptados alguns pormenores que até hoje eram apenas visíveis no simulador da Konami. Com isto toda a experiência futebolística se tornou mais difícil e simultaneamente mais apelativa, conseguindo mostrar pela primeira vez argumentos para num futuro próximo pdoer lutar contra tudo e contra todos de igual para igual.

51 equipas lutam por um lugar no Euro 2004

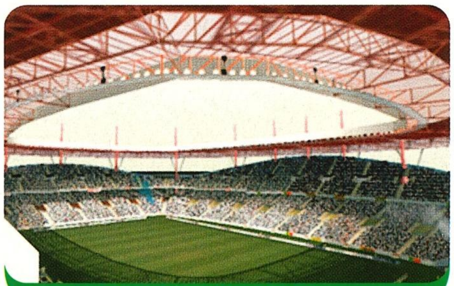
A jogabilidade é assim o epicentro de todas as atenções, por isso vamos descrever pormenorizadamente as novidades. Como já foi amplamente referido, o poder de remate foi remodelado, diminuindo drasticamente a percentagem de concretização, situação que revoluciona a nossa forma de progredir no terreno de jogo. Agora temos de dar uso à técnica individual de cada jogador, investir num futebol em profundidade e pressionar a equipa rival sempre que possível.

Para tal temos o sistema de fintas controlado pelo analógico direito, que apesar de não fugir muito ao de *FIFA 2004*, consegue ganhar finalmente o destaque desejado porque necessitamos, por vezes, de fintar para progredir no terreno de jogo. Claro que nem todos os jogadores possuem as estatísticas necessárias para efectuarem as "reviengas" mais

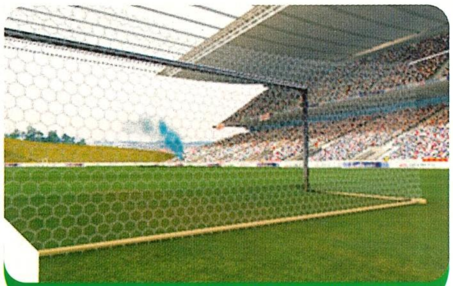




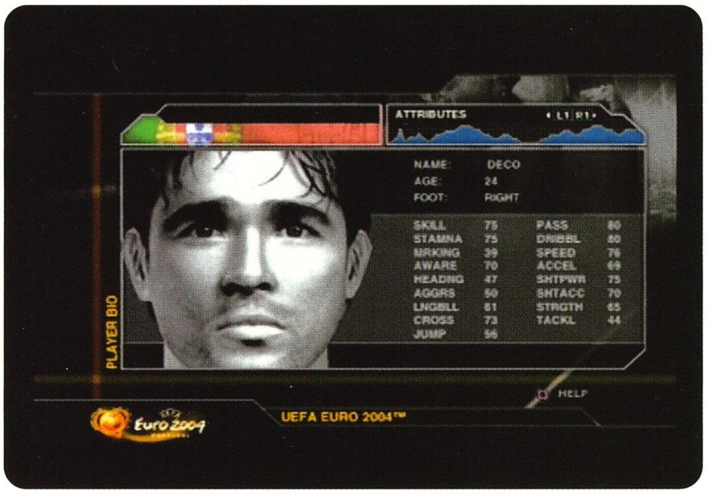
Um dos estádios de treino

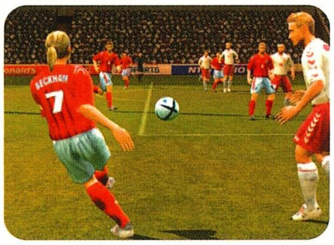


A conhecida catedral



A monumentalidade do Municipal de Braga





Estádios há muitos

Os estádios nã se limitam ao Euro

A fase de apuramento joga-se fora

A monumentalidade é constante

espantosas, mas quem tem um Figo habilita-se a visualizar habilidades como: passar a bola por entre as pernas dos adversários, recuperando-a mais à frente; fazer um 360º por cima da bola, retirando assim um adversário do caminho; bailar por cima da bola mudando depois rapidamente de direcção; ou simplesmente dar uma nova direcção à nossa deslocação, aumentando momentaneamente a velocidade.

A implementação do sistema Off-The-Ball em *FIFA 2004* colheu poucos elogios, não tendo sido totalmente inesperada a criação de mais um sistema de passes em profundidade para o *Euro*. Claramente inspirada em *Pro Evolution Soccer*, aparece no cardápio de acções individuais de cada jogador a possibilidade de realizar passes picados para as costas da defesa, além do passe rasteiro (na PS2 chega ao ponto de utilizar a mesma combinação de teclas, o L1 + Triângulo).

Existem alguns gestos inspirados em Pro Evolution

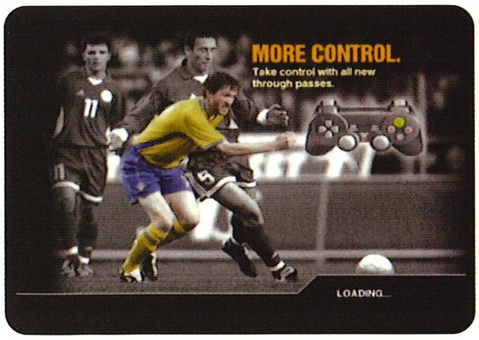
Apesar do que foi dito até agora sobre o Off-The-Ball, este foi não só mantido (apesar da sua fraca utilização por parte da grande maioria dos jogadores de *FIFA*), como viu aumentado o seu espectro de acção. Além de ser possível optimizar a deslocação dos jogadores sem a bola nas jogadas a meio campo, vai ser possível fazer o mesmo nas jogadas perto da bandeirola de canto. Nos cruzamentos podemos orientar a deslocação dos atletas mais avançados, bem como escolher o jogador para quem vamos passar a bola. No ecrã aparecem três cursores numerados, tal como em *FIFA*, cabendo depois ao utilizador a escolha daquele que mais perigo representa para as redes adversárias. A escolha dos jogadores é feita através do clicar sucessivo na tecla Off-The-Ball, e depois basta escolher qual a forma de passe: passe rasteiro simples, passe em profundidade para trás da defesa, passe picado ou cruzamento. Mesmo com esta pequena alteração, ainda não foi desta que o Off-The-Ball ganhou destaque, caindo ainda mais no esquecimento com o aparecimento dos novos passes.

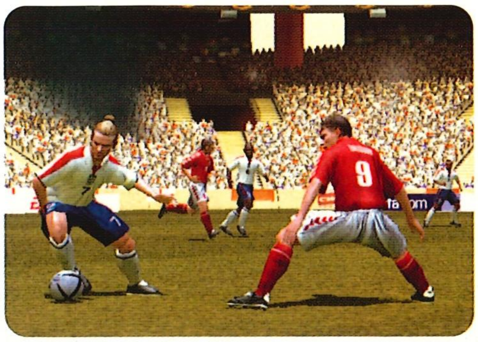
Se pensavam que as inspirações em *PES* paravam por aqui, estão bem enganados. Vindos directamente do simulador da Konami estão o chapéu ao guarda-redes e também a simulação do remate.

Os possuidores de uma Xbox poderão sentir inicialmente dificuldade na execução destas acções bastante úteis, algo que na PS2 não deverá surgir, visto que as combinações são algo similares às utilizadas em *Pro Evolution* (L1 + Círculo para o remate picado à baliza e R2 + Círculo para a simulação do remate).

Nelly Furtado com "Força"

A banda sonora deste *Euro 2004* tem desde já 11 temas, não tendo sido ainda revelado se o número de músicas vai aumentar ou não. Infelizmente não existem vozes portuguesas para abrilhantar este título, apesar do tema "Força" de Nelly Furtado ser considerado português – talvez devido às raízes da cantora canadiana.





Deixemos agora de lado o terreno de jogo e falemos dos modos e opções que preenchem este simulador. Como não podia deixar de ser, existe o modo UEFA Euro 2004, num esquema similar ao utilizado no antigo *Road to World Cup* da EA Sports. Ou seja, existem 51 selecções que vão tentar lutar por um lugar na prova, com a grande maioria dos jogadores que originalmente participaram na fase de apuramento a poderem ser seleccionados. Os únicos jogadores que estão em risco de não aparecerem com os nomes reais são os da selecção holandesa, visto a Electronic Arts não ter chegado ainda a acordo com os responsáveis máximos desta selecção, aparecendo actualmente no lugar de estrelas como Jimmy Hasselbaink, Overmars ou Davids os nomes Ned 1, Ned 2 e por aí fora (apesar de algumas das feições das estrelas serem 100% reconhecíveis).

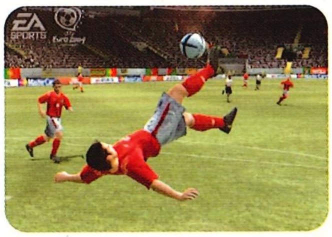
Portugal não terá de ultrapassar esta fase, visto ter ganho o apuramento automático por ser o anfitrião do evento. Mas enquanto as restantes selecções lutam por um lugar na prova, temos de ir testando as potencialidades dos 40 jogadores disponíveis (ver caixa com os jogadores que podemos escolher para Portugal), para que no final se possam escolher os melhores 22 para representarem o nosso país nesta fase final.

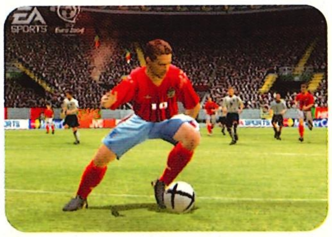
Esta escolha está longe de ser arbitrária, pois são muitos os factores que poderão influenciar a nossa escolha. Algo de muito importante são os factores psicológicos (uma inovação deste *Euro*), que poderão, quando adicionados aos problemas físicos, afastar mesmo as maiores estrelas das suas selecções. O moral dos jogadores pode ser afectado pelo fraco desempenho do seu clube nos campeonatos que disputam fora das selecções, má forma física, estar próximo de assinar uma nova transferência, má performance em jogos anteriores da selecção, perda ou ganho de um patrocinador pessoal, razões pessoais e muitos mais problemas que nos são relatados antes de uma partida.

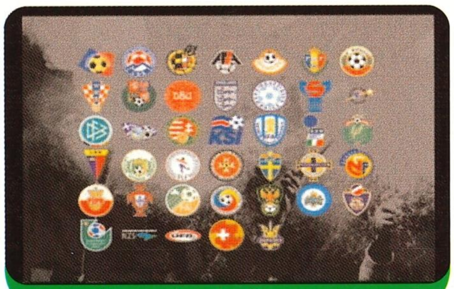
A escolha do onze ideal está assim dependente da análise da informação inserida nas "Notícias da Equipa", onde podemos ter uma noção geral do estado do nosso plantel, pois é aqui que sabemos a evolução das lesões e a extensão das suspensões, bem como os já referidos factores psicológicos.

O melhor simulador da EA criado nos últimos anos

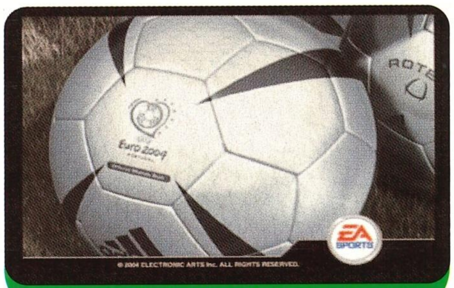
Além destas informações, temos também dois novos tipos de relatórios: um do olheiro da selecção, com informação detalhada do nosso rival, e outro do médico no decorrer de cada partida. O primeiro mostra o desempenho da selecção adversária nos últimos jogos, qual a táctica mais utilizada, esquemas atacantes e defensivos, melhores marcadores, jogadores chave,



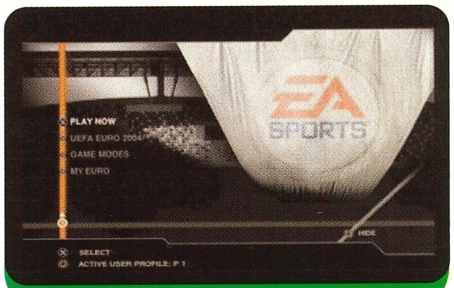




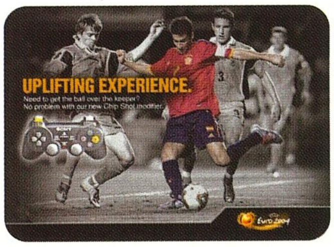
Algumas das selecções presentes

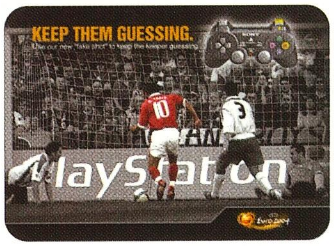


A bola do Euro



Tudo começa assim





lesões e suspensões, permitindo assim a elaboração da equipa ideal e do esquema táctico que melhor se consiga encaixar no onze rival. Quanto ao relatório médico, este surge quando um dos nossos jogadores recebe uma entrada mais ríspida por parte de um jogador adversário, fornecendo a informação física do atleta em tempo real (sabemos assim se a permanência do jogador em campo pode fazer agravar a lesão, se a sua saída imediata é fundamental, se nada de grave sucedeu, etc.).

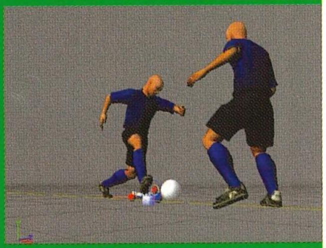
Além desta fase de apuramento e do respectivo Euro, existem mais algumas surpresas. O modo Fantasy faz-nos viajar à infância, onde as equipas eram escolhidas jogador a jogador (aqui temos toda a base de dados ao nosso dispor, enquanto cada uma das equipas escolhe, à vez, o seu onze e respectivos suplentes). De resto, é o clássico amigável, um modo de torneio, o "Home and Away" onde dois jogos são disputados através das regras da UEFA, o "Situation", onde escolhemos uma espécie de cenário de fundo e depois temos de o concluir (basta escolher duas selecções, as equipas, o resultado, os minutos de jogo em que se inicia o confronto, se existem ou não expulsões, para depois tentar bater as contrariedades), o Penalty Shootout, com a lotaria das grandes penalidades e finalmente o Pratice (onde será possível treinar a nossa selecção favorita e testar sistemas defensivos, fintas, livres, remates e tudo o mais). Como devem ter reparado, o online passou à história, não existindo qualquer tipo de opção que dê uso à banda larga de ambas as consolas.

Os factores psicológicos são uma boa inovação

Graficamente este *Euro 2004* é do melhor que se tem visto no futebol virtual, um luxo visual que nos faz arrepiar mal vemos entrar em campo a selecção das quinas. Claro que todo o destaque vai na direcção dos dez estádios do Euro, recriados ao mais ínfimo pormenor, deixando-nos orgulhosos pelo facto de este evento desportivo se realizar no nosso país. Todos os restantes elementos gráficos estão também altamente bem construídos, com as faces dos jogadores a estarem excelentes (por enquanto só temos as faces de Figo, Rui Costa, Couto, João Pinto, Deco, Nuno Gomes, Pauleta, Hugo Viana, Sérgio Conceição e Cristiano Ronaldo, esperando-se que na versão final possam estar os restantes). As animações estão muito mais interligadas e fluidas do que em *FIFA 2004* e existe um mundo de sentimentos fantásticos representados por animações predefinidas nos finais dos jogos da fase final, onde alguns elementos rebentam de felicidade e outros caem no chão em lágrimas por terem sido afastados do Euro. É realmente brilhante a ambiência que conseguiram transportar para este jogo.

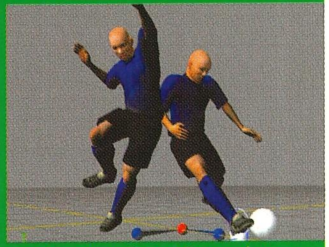
A nível sonoro tudo roça a perfeição, com alguns elementos geniais a serem importados de outros simuladores desportivos. No decorrer das partidas vai ser possível ouvir o seleccionador Scolari a gritar com os mais variados jogadores portugueses, e tudo isto através de uma voz com pronúncia brasileira, tendo cada selecção apurada para o Euro o mesmo tratamento, pormenor que poderá parecer irrelevante, mas que demonstra um cuidado acentuado em tentar levar ao extremo este novo simulador (algo que há muito tinha sido testado na série *NBA Live*). O homem do leme é apanhado a enviar tiradas para o relvado

Captura de movimento



Passar a bola debaixo das pernas

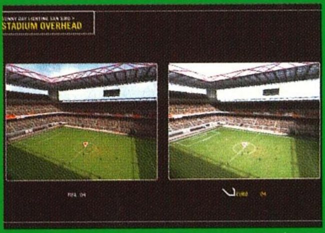
Como isto vai acabar?

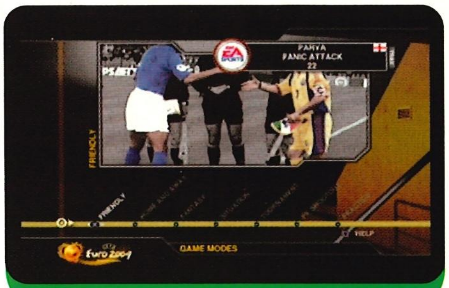


As animações estão excelentes

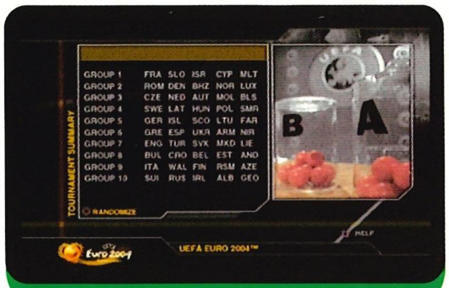
Só mais um!!!

São milhares as gargantas que tentam incentivar a selecção nacional neste *Euro 2004* da EA Sports. A simulação dos incentivos por parte dos apoiantes portugueses está perfeita, com várias entoações e ritmos do clássico "Portugal", o "Só mais um" da praxe e ainda o pouco habitual "Força, Portugal". Em suma, temos o ambiente necessário para vibrar à grande com este simulador.



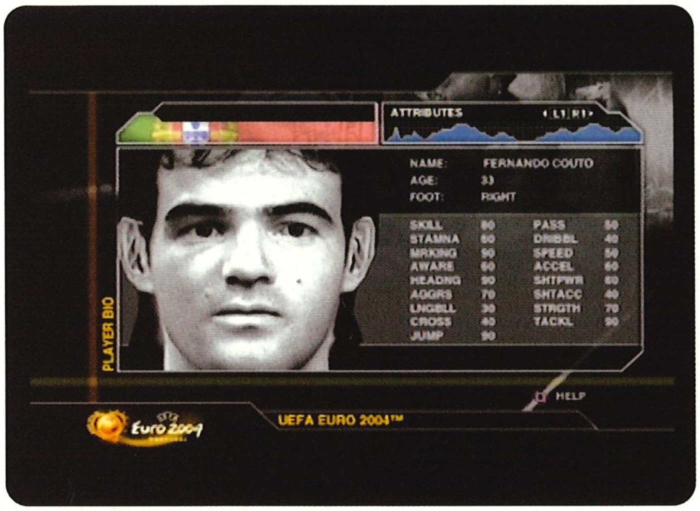


Os modos de jogo



Os muitos grupos de apuramento

A nossa selecção



como: "Vai! Vira tudo!", "Passa a bola", "Boa, bem jogado", "Rápido, rápido!!!", "Centra a bola", entre muitas outras frases em português. Relativamente aos comentários, não me posso alongar, pois esta versão não contava ainda com os comentários na língua de Camões, mas estejam descansados, pois a dupla Hélder Conduto e Jorge Perestrelo vai ser mantida para as vozes deste *Euro 2004*, e esta característica será incluída no título que vai chegar às lojas. Para acabar este capítulo, convém dizer que no início dos jogos vamos poder ouvir os instantes finais do hino nacional, e que no EA Trax, a Juke Box virtual da EA Sports, já existem 11 temas, com Nelly Furtado e o seu tema *Força* a funcionarem como cabeça de cartaz, mas o mais provável é que o número de temas seja aumentado na versão final.

Antes de acabar, gostaria de falar de alguns pormenores negativos que, apesar de não mancharem o excelente trabalho efectuado até agora, convém que sejam remodelados até à data de lançamento, prevista para meados de Maio.

Perestrelo e Hélder Conduto continuam nos comentários

O pior de todos os *bugs* são os *slowdowns*, que principalmente na versão de PlayStation2 surgem frequentemente em todos os campos. Na Xbox estas quebras de fluidez estão limitadas a ocorrerem em um ou dois dos novos estádios portugueses, existindo também uma diferença bastante acentuada do ritmo de jogo, sendo o simulador bastante mais acelerado na Xbox.

Nos pontapés de canto voltou-se a optar pela alteração do ângulo de câmara, perspectiva abruptamente alterada quando a bola sai da grande área, deixando o jogador totalmente confuso, situação que poderia realmente ser remodelada.

Existem alturas em que nos cruzamentos o jogador seleccionado não consegue interceptar a bola, perseguindo-a depois até fora da grande área. O problema é que não conseguimos mudar de jogador nestas alturas, mesmo que exista alguém da nossa equipa mais perto da bola, resultando invariavelmente na perda do esférico.

Outro defeito bastante irritante é o processo de gravação dos modos de jogo, que nos rouba alguns minutos sem qualquer razão aparente que não seja a de guardar no cartão de memória alguma informação (o que noutros jogos se processa em segundos, aqui arrasta-se).

Tirando estes pontos, este *Euro 2004* é uma das melhores surpresas dos últimos tempos. Isto sim, é a evolução que se esperava dos simuladores de futebol da EA Sports. Agora só nos resta saber se vai existir vontade política de mudar uma estrutura de jogo que tem como base marcar golos facilmente. Aqui temos um jogo mais difícil, virado para um público mais exigente (ou *hardcore*, como queiram chamar), situação que nos vai deixar na expectativa até recebermos a versão final.

Nuno Catarino

Lista de convocados

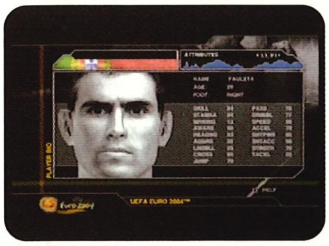
Os jogadores portugueses que estão disponíveis para convocarmos primeiro para os particulares e amigáveis e depois para a fase final são os seguintes:

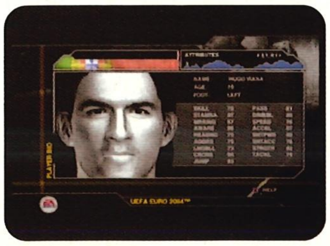
Guarda-Redes:
Nélson – Sporting
Ricardo – Sporting
Quim – Braga
Vítor Baía – Porto

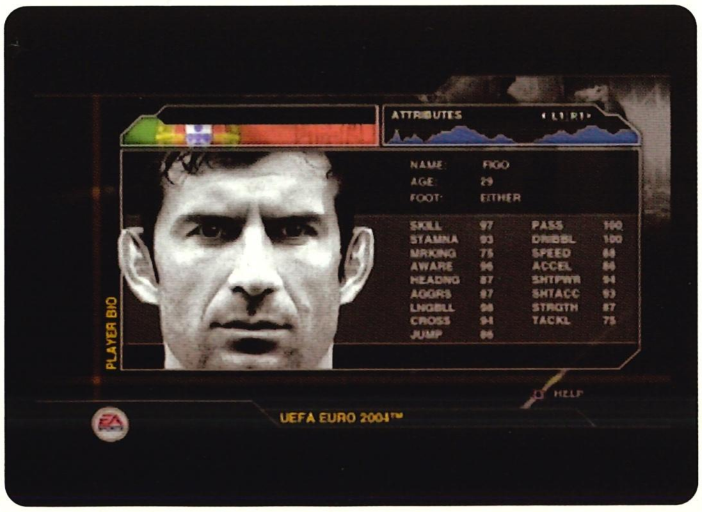
Defesas:
Beto – Sporting
Fernando Couto - Lazio
Meira - Estugarda
Fréchaut - Boavista
Jorge Andrade - Coruña
Marco Caneira - Bordéus
Mário Silva - Porto
Miguel – Benfica
Nuno Valente – Porto
Paulo Ferreira – Porto
Ricardo Carvalho – Porto
Ricardo Rocha – Benfica
Rogério Matias – Vitória
Rui Jorge - Sporting

Médios:
Boa Morte – Fulham
Costinha – Porto
Ronaldo – Manchester
Deco – Porto
Hugo Viana – Newcastle
João Pinto – Sporting
Luís Figo – Real Madrid
Luís Loureiro – Gil Vicente
Maniche – Porto
Nuno Assis – Vitória
Pedro Mendes – Porto
Petit – Benfica
Rui Costa – Milan
Sérgio Conceição – Porto
Silas - Wolverhampton
Simão – Benfica
Tiago - Benfica

Avançados:
Postiga – Tottenham
Marco Ferreira – Porto
Nuno Gomes – Benfica
Quaresma – Barcelona
Pauleta – PSG

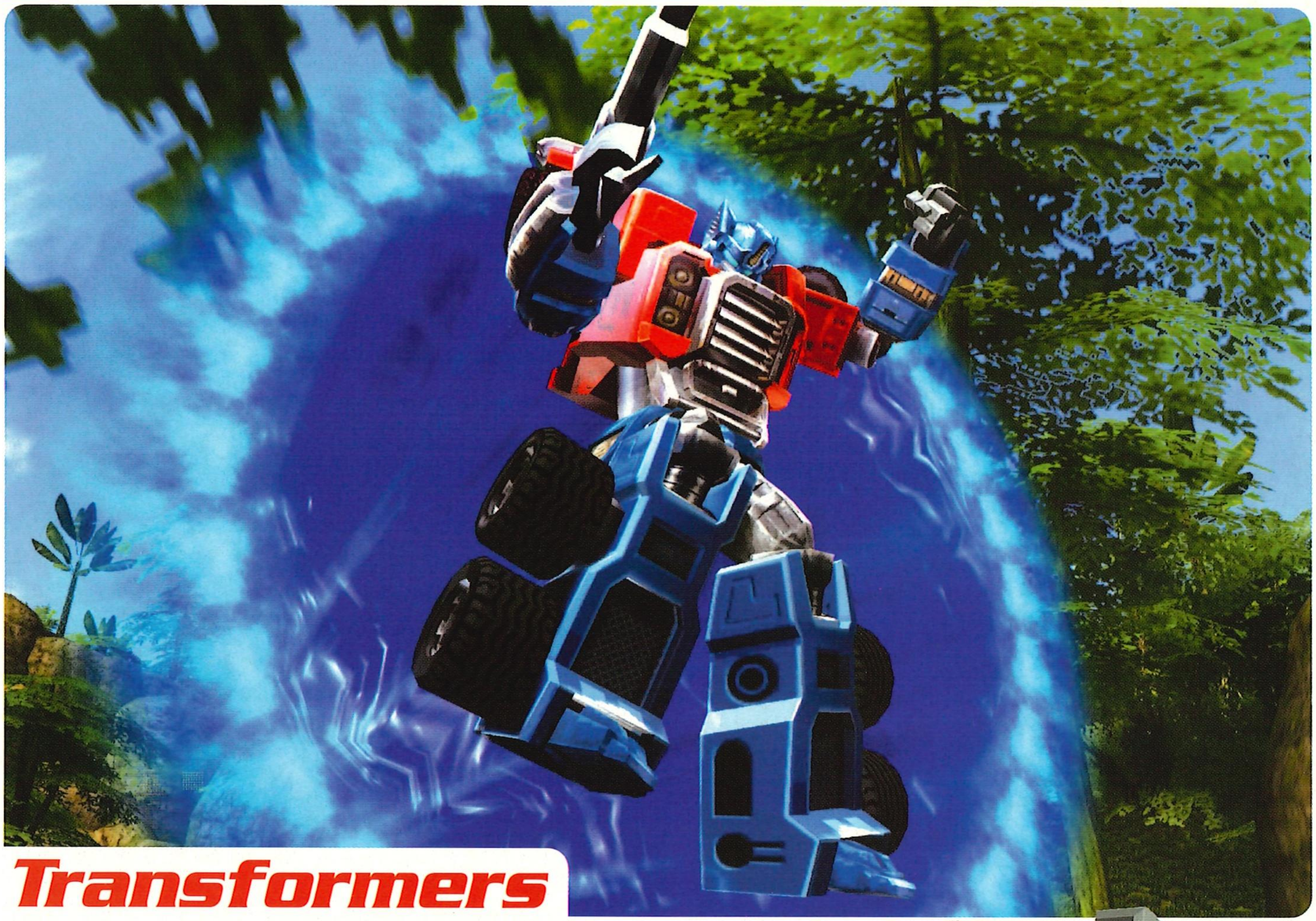






www.forbidden-siren.com

data Maio | **género** Acção | **editora** Atari | **site** www.atari.com/transformers



Transformers

Uma jóia escondida

Quem não se lembra da velha série *Transformers*? Os robôs capazes de se transformarem em carros e aviões foram durante muitos anos um sucesso na TV.

Esta nova aposta virtual, distribuída pela Atari e desenvolvida pela australiana Melbourne House, prepara-se para colher de surpresa todos aqueles que a experimentarem. *Transformers* prepara-se para ocupar o seu digno lugar entre aqueles raríssimos jogos baseados em filmes ou séries que realmente conseguiram capturar o espírito da sua fonte de inspiração, oferecendo ao jogador uma experiência aliciante.

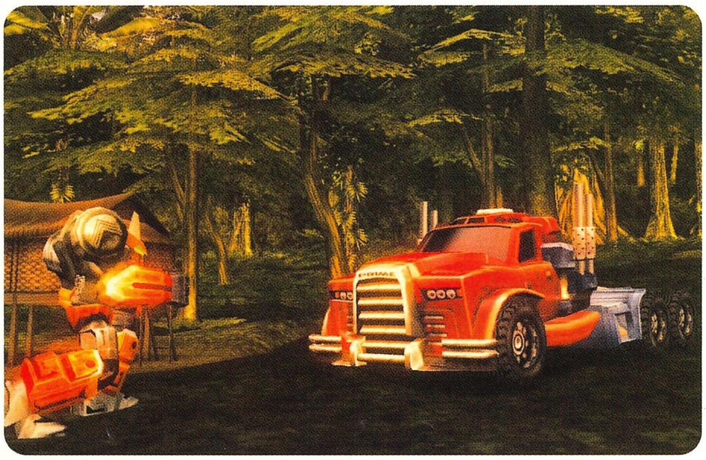
Tivemos recentemente o prazer de ser convidados para a apresentação do jogo, onde assistimos e experimentámos várias das particularidades que o jogo oferece, e temos de confessar que ficámos impressionados.

A história deste *Transformers* começa em Cybertron, o planeta de origem dos robôs, há um milhão de anos atrás. Uma raça diferente de Transformers, conhecida como Minicons, escapa do planeta, tendo um destino desconhecido.

No presente, Cybertron encontra-se em pé de guerra, com o conflito entre Autobots e Decepticons a atingir proporções extraordinárias. É precisamente numa das batalhas mais climáticas entre Optimus e Megatron que um sinal dos Minicons é recebido na superfície do planeta, indicando a presença de elementos desta raça perdida na Terra. É então iniciada uma corrida para garantir o apoio destes pequenos Transformers, capazes de decidir de uma vez por todas o vencedor do longo conflito.

Graficamente vai surpreender os fanáticos

O jogador toma o papel de um Autobot, tendo de escolher entre Optimus Prime, Hot Shot e Red Alert. Cada um destes robôs oferece diferentes características de velocidade, defesa e capacidade de carregar armas, para além dos diferentes veículos em que se transformam. Uma vez chegados ao primeiro nível, a primeira coisa que nos



espanta é a qualidade dos cenários que nos envolvem. A faixa de selva amazónica por onde temos de navegar encontra-se extraordinariamente detalhada, repleta de árvores, erva alta e cursos de água, tudo construído com um nível gráfico a que há muito não assistíamos na PS2.

Quanto à nossa personagem, movimenta-se de uma forma muito semelhante à que encontramos no jogo *Halo*, com um stick direccional para nos movimentarmos para a frente, trás, esquerda ou direita, e o outro para rodarmos o Autobot em todas as direcções, inclusive no modo de primeira pessoa que podemos activar carregando no botão R3. Esta funcionalidade permite ainda fazer zoom sobre os adversários, de forma a poder atacá-los à distância, o que dá muito jeito em certas situações. O modo de primeira pessoa é também muito útil quando nos escondemos atrás de colunas de pedra ou outras protecções, sendo possível um rápido movimento lateral para sair da protecção e disparar.

A implementação destas intuitivas e eficazes mecânicas de combate fazem com que as diversas batalhas possam surgir a um ritmo mais dinâmico do que em outros jogos.

Vamos esquecer as anteriores adaptações

Na verdade, parece-nos que vai ser essencial habituarmo-nos rapidamente aos controlos, pois pelo que vimos, nem o modo Easy nos oferece grande vantagem sobre a perícia dos nossos inimigos, o exército de Decepticlones comandado por Megatron.

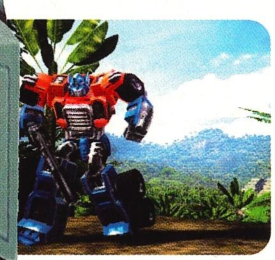
Sim, ouviram bem: Decepticlones. Estes são a mais recente arma dos Decepticons no combate aos Autobots. Réplicas de robôs de ataque, mas sem a alma dos verdadeiros Decepticons, segundo o que nos foi explicado na apresentação.

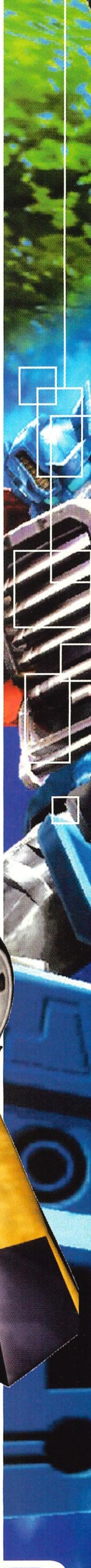
Mas para além das diversas manipulações que podemos efectuar enquanto nos encontramos em forma humanóide, temos ainda a opção de nos transformarmos no veículo correspondente à nossa personagem. A transformação é dinâmica, sendo possível ir a correr, saltar de uma montanha, transformarmo-nos em veículo, descer colina abaixo, atropelar uma série de Decepticlones, transformarmo-nos novamente em forma humanóide com um salto.

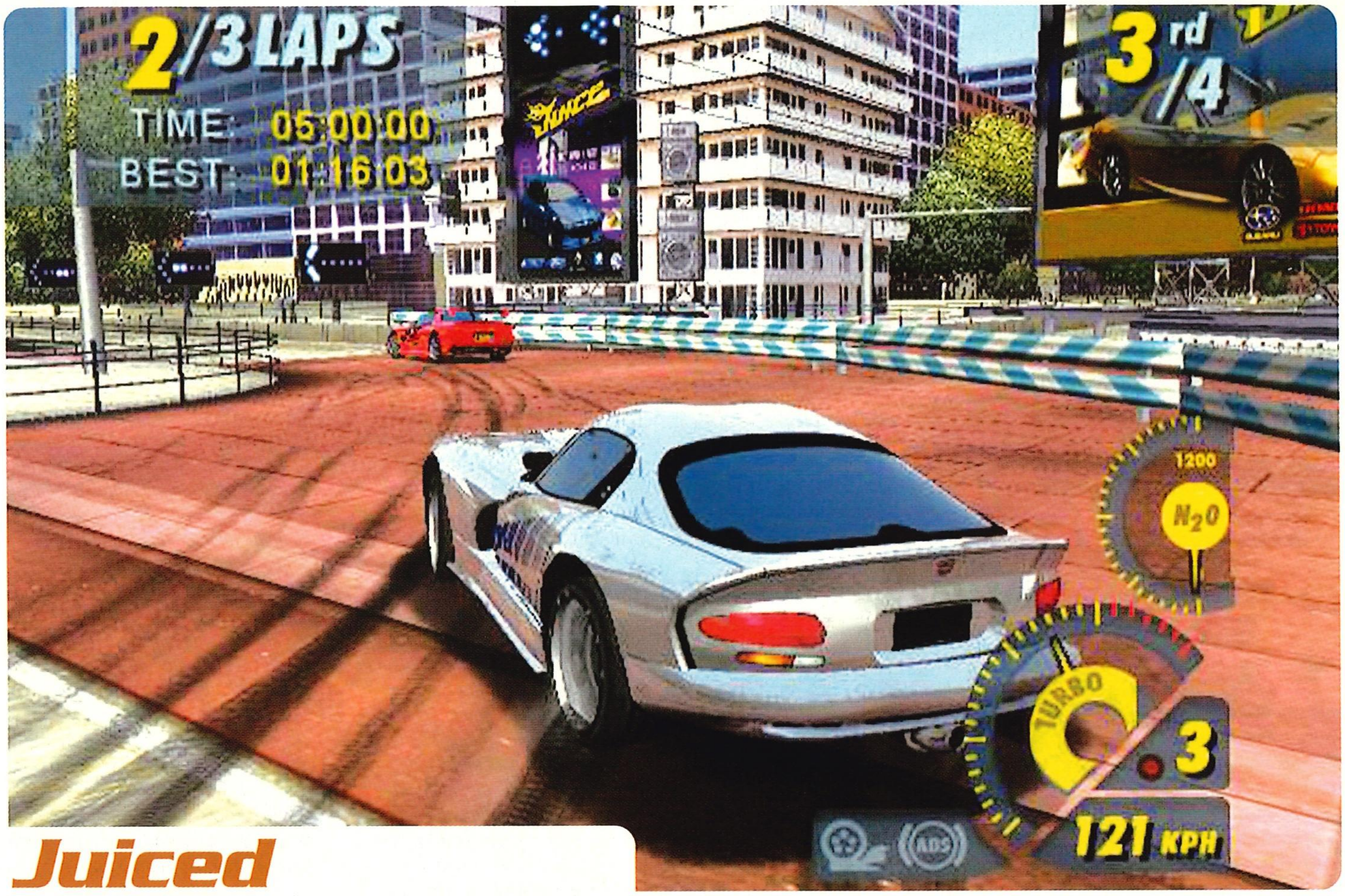
Tudo isto é impressionante, mas falta ainda falar do papel que os Minicons desempenham. Basicamente, no jogo os Minicons tomam o papel de *power-ups* que podemos recolher para ganhar novas habilidades, como armas, escudos ou outros acessórios que melhoram a nossa capacidade, como diferentes tipos de visão, capacidade de regeneração, etc. Podemos ter até quatro Minicons equipados em simultâneo, desde que não excedam a capacidade imposta pelo Autobot que seleccionámos. A qualquer momento podemos também aceder ao quartel-general através de um dos portais especiais espalhados pelos níveis e mudar a nossa configuração, ou mesmo de Autobot.

O jogo evolui no sentido de permitir ao jogador adquirir novos poderes e depois regressar aos níveis anteriores para explorar novas áreas, utilizando os seus novos Minicon. De facto, é bom que consiga prender o jogador durante bastante tempo em cada nível, pois o maior defeito pode recair na longevidade, devido à existência de apenas oito níveis. No entanto, foi-nos garantido que a experiência está construída para que o jogador passe bastante tempo a obter todos os segredos. É algo que teremos de esperar pela versão final para confirmar.

Gonçalo Lopes







Juiced

Renascido das cinzas

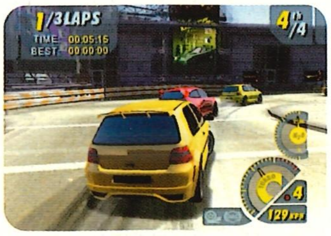
Apesar de ter perdido o franchise *Burnout*, a Acclaim continua a apostar nos jogos de corridas. Por isso fomos até aos escritórios da editora em Londres para conhecer *Juiced*.

A génese do novo jogo de corridas da Acclaim merece ser contada. *Juiced* nasce das cinzas de *Lamborghini*, que estava a ser desenvolvido para a Rage. Quando esta editora cessou as suas actividades, *Lamborghini* foi cancelado e o seu motor de jogo comprado pela EA. Mas os responsáveis pelo desenvolvimento não se deram por vencidos e formaram uma nova produtora apelidada de Juice Games e começaram a desenvolver *Juiced*, um jogo de corridas arcada.

Este novo jogo apresenta desde já dois trunfos fortes: é totalmente licenciado e oferece uma profundidade algo invulgar no género. Mas vamos por partes.

A versão final de *Juiced* vai apresentar cerca de 50 veículos licenciados e, pelo que pudemos ver, fielmente reproduzidos. A lista de fabricantes inclui a Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot e Chevrolet. Mas não pára por aqui. Como estamos perante um jogo inspirado no *street racing* e no cada vez mais popular *modding*, contem com uma lista infindável de peças, também elas licenciadas.

O modo de carreira é onde reside todo o seu potencial, pois oferece uma profundidade inesperada. O nosso papel é, simultaneamente, o de piloto e o de líder de uma equipa de *street racers*. Aqui, a reputação e o dinheiro andam de mãos dadas. Quanto mais respeito obtivermos das equipas rivais, mais pilotos querem juntar-se ao nosso grupo. É com o respeito que também surgem os convites para participar em eventos, pois as corridas de *Juiced* não são ilegais, mas sim organizadas. Cada evento engloba vários tipos de corridas onde podemos participar sozinhos ou com restantes membros da nossa equipa. Se, por ventura, não nos sentirmos à vontade num determinado tipo de prova, podemos enviar um companheiro para a linha de partida e apostar nele como o vencedor. Outra maneira de amealhar dinheiro é comprar carros em segunda mão, mesmo os que estejam em pior estado, pois após o devido tratamento podem ser vendidos.



Um jogo de corridas arcada pouco linear

Graficamente já se apresenta bastante sólido. Para além dos modelos dos carros, também os cenários parecem bastante bons. Em primeiro lugar, foi construída uma cidade virtual com várias secções e só depois é que foram escolhidos os locais para cada circuito. Quanto a velocidade, a Acclaim parece optar por uns sólidos 30 fps em detrimento de 60 fps instáveis.

É verdade que *Juiced* vai ter uma grande concorrência este ano, mas pode vir a ser uma opção válida lá para Setembro, altura do lançamento para Xbox e PS2.

Pedro Real Nunes em Londres

powered by Telepac

Ainda não jogas on-line com a tua PlayStation®2?

Junta-te ao SAPO e entra na melhor comunidade de jogos do Planeta.

Com o Kit de Auto-Instalação PlayStation®2 do SAPO ADSL.PT, não só podes jogar em rede com os teus amigos, como podes desafiar milhares de jogadores do mundo inteiro. Já equipado com modem e adaptador de rede PlayStation®2, este é o Kit indispensável para quem não tem medo de enfrentar os desafios da Banda Larga do Futuro. Para mais informações, liga 808 20 21 21 ou acede a adsl.sapo.pt.

Pagamento da activação no valor de €50 no acto de compra. Sujeito a contrato de fidelização de 12 meses.

"PS" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2" e "△○✕□" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc.
"SONY" e "S" são marcas da Sony Corporation Inc. Os nomes e/ou marcas aqui representadas são da responsabilidade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

INTERACT

Uma nova Acclaim?

Desde o incontornável *Turok*, e salvo raras excepções, os títulos da Acclaim nunca mais atingiram um patamar que fosse para além da mediania. Por isso, a companhia reestruturou-se a nível mundial e aposta agora numa série de jogos que a visam colocar novamente entre as grandes editoras internacionais.

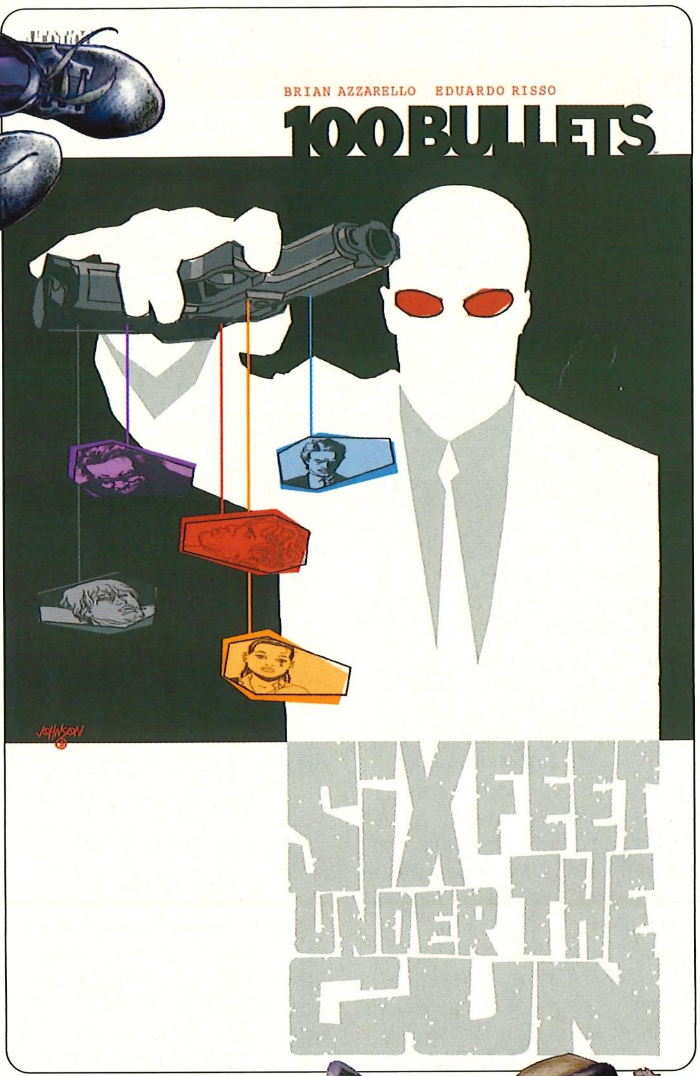
No passado mês de Março a MConsolas teve o privilégio de visitar a sede da Acclaim em Austin, no Texas, para assistir a uma apresentação onde as grandes apostas da editora norte-americana para o ano de 2004 foram reveladas pela primeira vez. Do rol de jogos apresentados constavam títulos bastante díspares como *Combat Elite*, *100 Bullets*, *The Red Star* e *Legends of Wrestling: Showdown*. Cada um dos títulos apresentados demonstrou ter personalidade suficiente para convencer qualquer jogador, e os seus desempenhos técnicos, ainda que em estado evolutivo, são já muito promissores.

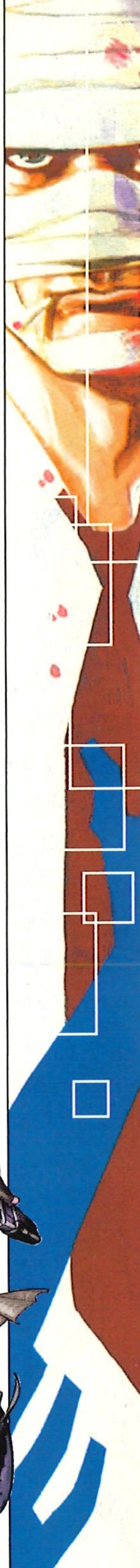
Comecemos então por *Combat Elite*, jogo que foi apresentado à imprensa mundial no luxuoso hotel texano que dá pelo nome de Driskill. Para descrever este título em poucas palavras, basta dizer que *Combat Elite* é um *Baldur's Gate* que tem como pano de fundo a II Guerra Mundial. O motor de jogo é exactamente o mesmo e a visão *top down* na terceira pessoa demonstra claramente que a receita *Baldur's Gate* está a ser literalmente aplicada neste jogo de acção. Tendo o supracitado teatro de guerra como pano de fundo, o jogador irá participar em várias missões que respeitam de certa forma os eventos históricos do holocausto levado a cabo por Hitler e companhia nas décadas de 30 e 40.

Red Star surpreendeu pela sua genialidade

Será por isso normal participarmos em missões de ataque e salvamento, missões furtivas em território inimigo, etc., em localizações que passam inevitavelmente pela Normandia, Holanda, Alemanha e afins. É de salientar que *Combat Elite* conta com um modo de jogo cooperativo para dois jogadores, pelo que os fãs de *Baldur's Gate*, ou até de *Diablo*, que gostem deste estilo de jogos em modo cooperativo vão encontrar neste título muito com que se entreterem.

A versão de *Combat Elite* a que tivemos acesso já estava muito perto daquilo que poderá vir a ser a versão final, pelo que as expectativas em relação a este título, sobretudo para quem é fã do género, são muito altas. E isto porque o jogo recria de maneira inédita o ambiente da II Guerra Mundial ao utilizar uma mecânica de jogo que até agora





tem sido empregue em títulos que privilegiam ambientes mais ligados à fantasia, feitiços, magias, etc.

Outro dos títulos apresentados e que se dirige essencialmente ao mercado norte-americano é *Legends of Wrestling: Showdown*. Este jogo reúne quase duzentos lutadores que fizeram história nas lides desta "modalidade", não faltando nomes como Hulk Hogan, The Ultimate Warrior, Randy Savage, entre muitos outros. A premissa de *Legends of Wrestling: Showdown* consiste essencialmente em recriar combates que fizeram história, levando o jogador a encarnar o seu lutador favorito ao longo de desafios que tiveram lugar desde os anos 70 até à actualidade. Se são fãs do género, então podem contar com uma antevisão mais detalhada deste jogo na próxima edição da MConsolas, razão pela qual também não nos iremos adiantar mais em relação ao mesmo. Por fim, debrucemo-nos sobre os dois títulos em que a Acclaim aposta mais fortemente e que, curiosamente, ou não, são ambos baseados em êxitos de BD.

Em primeiro lugar, falemos de *100 Bullets*, jogo que recria em formato virtual as histórias de Brian Azzarello (ver caixa). *100 Bullets* coloca o jogador na pele de um assassino altamente treinado, e segue um estilo de jogo que se pode comparar a *Max Payne*. A jogabilidade é feita na terceira pessoa e privilegia essencialmente a acção pura e dura. Aliás, alguns dos tiroteios que vimos no jogo eram verdadeiramente brutais, sobretudo pela quantidade de sangue que se vai espalhando pelos cenários durante os confrontos.

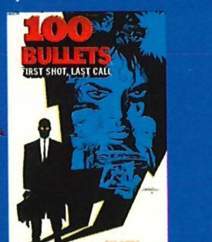
Quatro apostas muito fortes para o ano de 2004

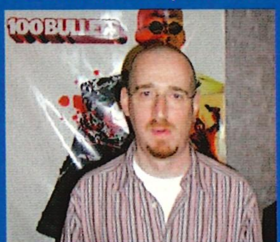
Os cenários são quase todos destrutíveis e têm implicações directas na jogabilidade, isto é, se dispararem para um semáforo, este cai redondamente no chão e se por acaso um inimigo estiver debaixo dele, morre instantaneamente.

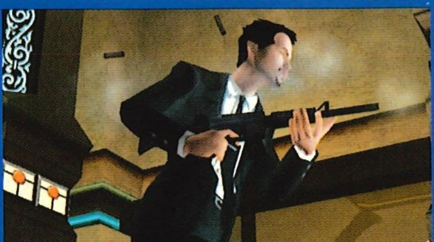
Outro dos destaques de *100 Bullets* reside no facto de os jogadores poderem alternar rapidamente entre o uso de armas de fogo e a luta corpo a corpo sem interromperem a acção. Por exemplo, se um inimigo se aproximar demasiado de nós enquanto estamos a disparar, podemos carregar no botão de fogo secundário para desferir um golpe com uma faca que os esventra num ápice. Para além disso, é possível fazermos reféns para nossa protecção, e quando nos fartamos deles podemos espalhar literalmente a

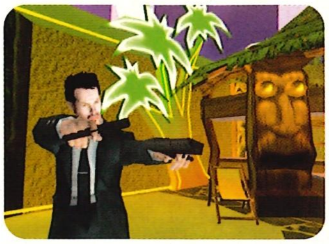
100 BALAS SEM DEIXAR RASTO

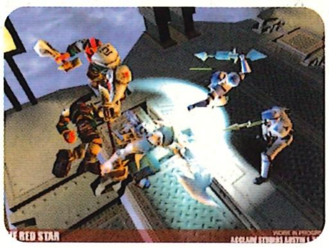
Imaginem que um belo dia um homem se chegava ao pé de vocês e vos dava uma mala com uma arma, cem balas que não pudessem ser detectadas pela polícia e uma série de documentos com provas irrefutáveis sobre alguém que vos tinha arruinado a vida. A seguir, este senhor dizia-vos que podiam fazer tudo o que quisessem, pois ninguém vos iria investigar e que sairiam impunes de todos os homicídios que cometessem para levar a cabo a vossa vingança pessoal. Esta é a premissa de *100 Bullets*, a série de BD criada por Brian Azzarello (foto em cima), mas a trama por detrás de tal história é bem mais complexa do que possa parecer à primeira vista.
A genialidade desta história é acompanhada pela arte fenomenal do argentino Eduardo Risso, que confere a *100 Bullets* a atmosfera perfeita.











sua massa cinzenta pelos cenários. Pode parecer demasiado violento, mas a BD é também ela envolta numa atmosfera bastante negra e pesada.

A Acclaim e o próprio Brian Azzarello garantiram-nos que a história de *100 Bullets* segue uma linha paralela à dos livros, mas que o argumento do jogo conta com uma história que se desenrola do princípio ao fim, ao contrário do que acontece com a BD que ainda se encontra muito longe do seu final. Por isso, mesmo que não sejam fãs da BD, o gozo de jogar *100 Bullets* é o mesmo, se bem que quem está familiarizado com os livros vai identificar-se mais rapidamente com as personagens do jogo.

Graficamente, *100 Bullets* não segue uma vertente BD ao estilo de *XIII*, mas sim uma linha que se aproxima mais de *True Crime* ou de *Dead to Rights*.

Brian Azzarello escreveu o argumento do jogo

Enfim, do pouco que vimos deste título, e também porque a BD é excelente, parece-nos que *100 Bullets* tem muito boas hipóteses de vingar no mundo dos jogos de acção na terceira pessoa, mas resta aguardar por uma versão mais avançada para nos assegurarmos da direcção que o mesmo está a tomar.

Por último, resta-nos falar de *The Red Star*, o jogo que se revelou como a grande surpresa desta apresentação. Pois é, muitos jornalistas estavam à espera de ver *Combat Elite* e *100 Bullets,* mas foi *Red Star* que colheu os maiores louvores da imprensa que se deslocou a Austin. *The Red Star* é baseado nos livros de BD de Christian Gosset (ver caixa) e segue um estilo arcada que oscila de forma soberba entre o género *beat'em up* e o *shoot'em up*. Imaginem uma espécie de *Streets of Rage* com *Ikaruga*, mas sem naves, onde grande parte do jogo é passada a lutar ao bom estilo do primeiro jogo mencionado, e os *bosses* nos finais dos níveis utilizam uma mecânica tipo *Ikaruga,* ou para exemplificar melhor, tipo *Commando* ou *Ikari Warriors.* O resultado final não podia ser melhor, pois os controlos estão já com um desempenho bastante intuitivo e a qualidade visual do jogo, apesar de inspirada na BD, tem um aspecto muito *sui generis*, ao bom estilo dos jogos arcada mais recentes.

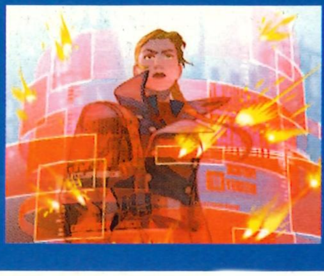
O complemento perfeito desta jogabilidade é o modo cooperativo para dois jogadores, que para além de proporcionar horas de diversão entre amigos, também afecta todas as combos e os poderes das personagens. Isto é, em modo cooperativo os jogadores podem coordenar ataques e fazer combos simultâneas contra um ou mais inimigos ao mesmo tempo, resultando numa jogabilidade ainda mais viciante e elaborada.

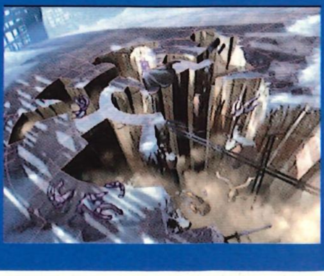
Resumindo, depois do que vimos nas terras do Tio Sam, parece-nos que a Acclaim está novamente a regressar aos bons jogos, pelo que agora só nos resta esperar que as versões finais façam jus às fortes expectativas.

Paulo Santos

A ESTRELA VERMELHA

Christian Gosset (foto em baixo) é o responsável por um dos êxitos mais recentes do mundo da BD, não só pela história envolvente que criou para o universo de *Red Star*, como também por misturar de uma forma absolutamente soberba a arte de desenhar com o grafismo em 3D gerado por computador. A história de *Red Star* fala-nos de uma União Soviética existente num universo paralelo, onde a magia e as armas se cruzam em confrontos épicos fomentados por personagens verdadeiramente inesquecíveis.





FORMA UMA EQUIPA. E MASSÁCRA-OS!
O clã dos duplos letáis
Irás ver estrelas
KICK ASS
SOCOM II volta com mais aventuras que nunca. Porque poderás entrar em mil batalhas com novos cenários como o Brasil, Rússia, Marrocos ou Albânia, com 12 novas e explosivas missões individuais e 22 online*, melhorias na comunicação por voz, e principalmente, a última e mais avançada tecnologia em armas. A guerra está só a começar. Vamos a eles!
PlayStation 2
SOCOM II
U.S. NAVY SEALS
sapo ADSL.PT
NETCABO
O LÍDER DA INTERNET DE BANDA LARGA
Este jogo está disponível sózinho ou em pack que inclui auriculares USB com microfone.
* Compatível com modo Online exclusivamente através de banda larga e com adaptador de rede (Ethernet para PlayStation2).
PlayStation Net
¿alinhas?
PlayStation 2
"PS" e "PlayStation" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. "◆" é uma marca registada de Sony Corporation. SOCOM II © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Desenvolvido por "Zipper Interactive". A Marinha Norte Americana prestou assistência técnica a este jogo, mas não o adopta oficialmente.
É necessária uma conta ISP de banda larga para poder jogar SOCOM II: U.S. NAVY SEALS bem como outros jogos com acções online.

LucasArts European Press Event

O Império contra-ataca em Londres

À porta do Prince Charles Cinema, no centro de Londres, estavam dois Stormtroopers e um oficial do Império para receber os jornalistas. O cenário não podia ser melhor para a LucasArts apresentar as suas novas apostas.

Depois de *Knights of the Old Republic*, por muitos considerado o melhor jogo do ano passado, a credibilidade dos títulos baseados na saga *Star Wars* está em alta. A LucasArts sabe disso e convocou a imprensa especializada europeia para dar a conhecer dois novos jogos inspirados nos filmes de George Lucas. *Star Wars: Battlefront* é um *shooter* para Xbox e PS2, com grande ênfase no *multiplayer* e total suporte para os serviços online de ambas as máquinas. Já *Star Wars: Republic Commando*, um exclusivo para a consola Xbox, oferece um FPS de esquadrões onde controlamos uma equipa de elite da República.

Mas o melhor ficou para o fim, quando todos os presentes no Prince Charles Cinema puderam ver em primeira mão *Mercenaries*, um título de acção na terceira pessoa com uma grande dose de liberdade de acção, cenários gigantescos e totalmente interactivos, a ser lançado para PS2 e Xbox.

Voltando a *Battlefront*, um dos dois títulos que a Pandemic está a fazer para a LucasArts (o segundo é *Mercenaries*), as atenções estão voltadas para gigantescas batalhas mostradas nos filmes. Afinal, é por isso que eles se chamam *Star Wars*. Aqui não existem Jedis e sabres de luz. O que se espera são violentos confrontos entre várias facções, espalhados por 15 ambientes diferentes localizados em vários planetas, decerto familiares para os fãs da saga, como Tatooine, Naboo, Hoth, Yavin e Geonosis. São nestes cenários de guerra que se defrontam quatro forças distintas, a Aliança Rebelde, o Império, o exército de clones da República e os Battle Droids separatistas.

Cada um destes grupos inclui várias classes de personagens jogáveis e características distintas. O objectivo acaba por ser simples: conquistar vários pontos de controlo nos diferentes cenários e conseguir o domínio dos planetas. Se este objectivo for alcançado, cada uma das facções dispõe de uma habilidade especial única que pode usar nas batalhas *multiplayer*. Tanto pode ser a construção de uma DeathStar, como ter Darth Vader, Luke Skywalker, Count Dooku (também conhecido por Darth Tyranus) ou Mace Windu a lutar ao vosso lado.

Mercenaries é um novo jogo de acção na terceira pessoa

A dimensão dos cenários e toda a acção que tem lugar são de facto impressionantes. Tanto mais se

tivermos em conta os 15 veículos espalhados pelos mapas que podem controlar. Tanto podem optar por uma Speederbike como por um X-Wing. E como vários jogadores se podem apoderar de um veículo em simultâneo, esta é uma característica que promete fomentar ainda mais o trabalho de equipa no online.

Ainda dentro do universo *Star Wars* está *Republic Commando*, a nova proposta da LucasArts para os FPS de esquadrões, ao bom estilo de *Rainbow Six*. Este exclusivo Xbox traz na bagagem uma versão melhorada do popular motor de *Unreal* e parece preparado para proporcionar uma excelente experiência gráfica. Situado cronologicamente entre o *Episódio II* e o *Episódio III*, o jogo leva-nos a assumir o papel do líder de um esquadrão de operações especiais da República ao longo de missões variadas, como o assassinato de um líder separatista, a libertação de reféns, sabotagem e recolha de informação. Virado para o aspecto mais militar do universo de *Star Wars, Republic Commando* irá também introduzir alguns cenários do próximo filme, assim como a personagem do General Grievous, a aparecer em *Episódio III*. A jogabilidade parece ser a típica de um *squad based shooter*, onde podemos dar diversas ordens aos diferentes membros da equipa, assim como optar por várias abordagens a um determinado objectivo. E não esquecendo o suporte Xbox Live para 16 jogadores.

Uma verdadeira febre pelo fenómeno Star Wars

Como já foi referido, a grande novidade no evento da LucasArts foi sem dúvida *Mercenaries*. Novidade porque não faz parte do franchise *Star Wars* e porque, de facto, está deveras espantoso. Com este jogo, a Pandemic pretende contrariar a velha ideia de que um jogo multiplataformas, como é o caso, não tira proveito de nenhuma delas.

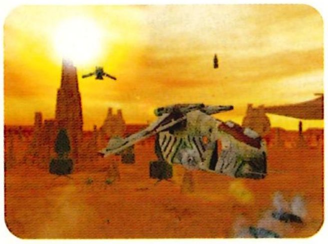
A verdade é que a versão mostrada foi a de PS2 e deixou todos de boca aberta. Com um motor desenvolvido de raiz e o Havoc (o mesmo de *Deux Ex: Invisible War* e *Half Life 2*) a dar conta da física, os dois anos de desenvolvimento de *Mercenaries* parecem ter sido bem empregues. O grafismo é de facto poderoso, podendo vir a ser uma das melhores experiências gráficas da PS2. E ficou a garantia de que a versão Xbox será ainda melhor.

O jogo oferece três personagens jogáveis, um trio de mercenários composto por um sueco, um americano e uma inglesa. Localizado num futuro bastante próximo na Coreia do Norte, a liberdade de acção pretende rivalizar com a do mítico *GTA: Vice City*. Existem muitas missões à escolha, centradas essencialmente na captura de 52 criminosos, representados num baralho de cartas. Qualquer semelhança com a realidade não será pura coincidência. Mas também podemos optar por explorar os vastos cenários e causar a destruição total a nosso bel prazer. Até porque todos os edifícios são totalmente destrutíveis. É mesmo possível interagir com praticamente tudo o que surge no ecrã. E como a vida de mercenário se resume a fazer dinheiro à custa do conflito armado, podemos aliar as nossas forças com várias facções, sejam elas as tropas das Nações Unidas, as máfias russas ou as guerrilhas coreanas, só para citar algumas. Foi explicado que tudo o que se faz no jogo influencia a simpatia ou o ódio dessas facções, cabendo a escolha ao jogador.

É igualmente possível roubar e conduzir todos os veículos de jogo (mais de 20), desde jipes de combate até helicópteros.

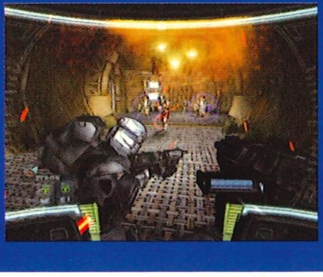
Mercenaries arrasou e promete ser uma das experiências do ano. Mas, à semelhança de *Star Wars: Battlefront* e *Republic Commando*, só vamos ter a certeza na data do seu lançamento

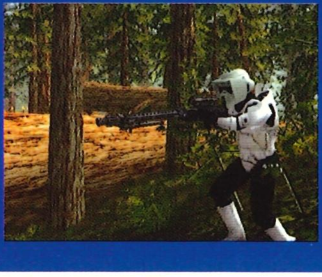
Pedro Real Nunes em Londres

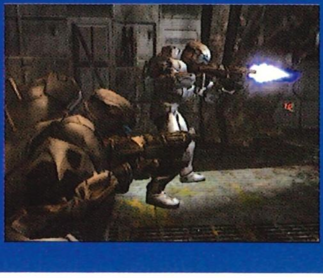


Família Star Wars

Cada vez mais, a LucasArts faz-se valer do seu legado *Star Wars* e dos meios de produção disponíveis. O trailer exclusivo de *Battlefront* que foi mostrado foi produzido no Skywalker Ranch, de onde também sai a produção dos filmes. Também para *Mercenaries*, o som foi inteiramente gravado nos estúdios Skywalker Sound.







Full Spectrum Warrior

A arte da guerra moderna

A THQ reuniu os jornalistas europeus num campo de treino militar em Inglaterra para mostrar os mais recentes avanços em *Full Spectrum Warrior* e confirmar as expectativas para o que promete ser um dos grandes títulos da Xbox.

Antes de partir para uma série de exercícios e simulações militares no Training Camp Charlie, perto de Basingstoke, a pouco mais de uma hora de Londres, a THQ deixou Greg Borrud, Director de Produção da Pandemic, apresentar o mais recente estado de evolução de *Full Spectrum Warrior*.

Para abrir as hostilidades foi apresentado um vídeo introdutório onde, ao som de *Paint in Black* dos Rolling Stones, imagens de *Full Spectrum Warrior* intercalavam com imagens reais de conflitos no Médio Oriente e de flashes noticiosos. Estava dado o mote para que Greg Borrud mostrasse todo o potencial do título da Pandemic. *Full Spectrum* está a entrar na fase final de produção, faltando apenas equilibrar alguns elementos. Mas o que foi visto revela já um motor de jogo poderoso e uma IA bastante sólida, especialmente na fase cooperativa.

Para quem não sabe, *FSW* é o resultado comercial de uma colaboração que começou em 2000 entre a Pandemic e o exército dos Estados Unidos para o desenvolvimento de um simulador táctico de combate urbano.

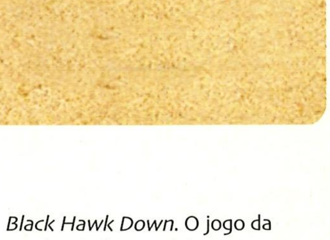
Por isso mesmo, o realismo foi levado ao extremo. Greg Borrud fez questão de frisar várias vezes que tudo se passa de acordo com as regras de conduta do exército americano. E não são palavras vãs. Desde o primeiro dia que o desenvolvimento do jogo foi feito em colaboração com "*subject matter experts*", ou SMEs para abreviar.

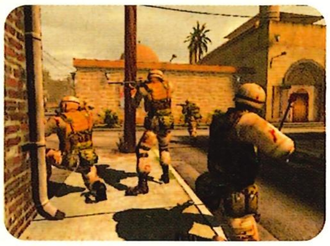
Um motor de jogo poderoso e uma IA sólida

O mesmo será dizer que foram seguidos os conselhos de especialistas na matéria.

Convém desde já referir que não estamos perante um FPS de esquadrões como *Rainbow Six 3* ou *Black Hawk Down*. O jogo da Pandemic é essencialmente um jogo de estratégia militar. Aqui não controlamos uma unidade individual na perspectiva da primeira pessoa. Pensem mais nas linhas de uma mecânica *point and click* (mas mais complexa do que num jogo de aventura).

Em *FWS* assumimos o papel de líder de uma equipa (ou várias) em operações num país ficcional que dá pelo nome de Zaquistão. Cada equipa é constituída por quatro elementos (o "team leader", "granadier", "rifleman" e "assault rifleman"), cada um especializado numa função própria. Como o trabalho de equipa é uma





constante, a Pandemic fez questão de oferecer um sistema de controlo bastante acessível, algo que pudemos comprovar durante a demonstração do Director de Produção. Um dos analógicos serve para movimentar a câmara e o outro para seleccionar os movimentos. Este último é bastante "consciente" dos ambientes do jogo. Se o movimentarmos até qualquer obstáculo, seja uma parede, um carro ou um caixote, imediatamente é assumida a formação ideal da equipa para ter a melhor cobertura. De facto, como em qualquer conflito real, é necessário ter todos os lados cobertos. E é aqui que entra uma das principais características de *Full Spectrum Warrior*: o Fog of War. Essencialmente, todos os ângulos que não estão no campo de visão (e consequentemente na linha de fogo) da nossa equipa, surgem desfocados. Por isso, convém ter sempre um dos membros do esquadrão a cobrir as várias direcções possíveis. Porém, esta é só uma das opções à disposição das tácticas militares de *Full Spectrum Warrior*. Em pleno combate com as forças inimigas podemos definir posições, modos de disparo ou optar por uma granada, entre muitas outras variáveis. É também nestas situações que se pode ver a beleza da IA do jogo em funcionamento.

Tão realista que chega a causar algum incómodo

A inteligência cooperativa parece já totalmente implementada, com os membros do esquadrão a obedecerem a todas as ordens e a seguirem todas as regras de conduta do exército. Por isso, não esperem ver os vossos companheiros a correrem directamente para as balas inimigas de arma em riste. Ditam as tais regras que só abrem fogo quando ordenados a tal, ou quando em perigo imediato. Pode parecer algo estranho a aparente passividade destes soldados mas, segundo Greg Borrud, é exactamente assim que opera o exército americano. Outro exemplo da IA cooperativa é quando um dos elementos é abatido. Pode ser carregado para a base e reanimado (se forem dois a missão termina), mas assiste-se a uma transferência de armas entre os sobreviventes para continuarem a ter o melhor rendimento.

Também os inimigos revelam um bom instinto de sobrevivência, procurando abrigo quando nos avistam e fugindo quando surge uma granada ou quando estão encurralados e não têm opção.

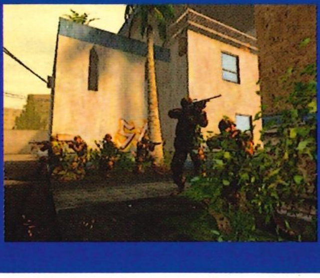
Um dos momentos mais emocionantes de todos os que nos foram mostrados envolvia um terrorista bem abrigado atrás de um carro. Com duas equipas em jogo foi possível observar que, à semelhança da realidade, é possível optar por várias abordagens para o conseguir eliminar. Com fogo de supressão sobre o carro, onde as balas perfuraram o chassis de forma ultra-realista, partindo vidros e furando pneus (com o motor Havoc em plena acção), ficou aberto o caminho para uma outra equipa flanquear o inimigo (após uma útil consulta ao mapa GPS). Assim que o terrorista se viu em maus lençóis desatou a fugir, mas em vão. O melhor de tudo é que momentos tão ou mais emocionantes do que este serão um elemento constante em *FWS*.

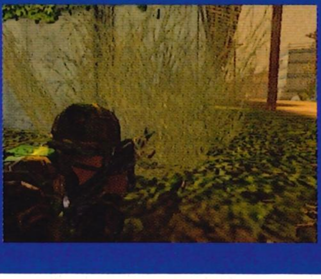
Ainda muito fica por dizer, mas permanece a convicção de que estamos perante um título de referência e um reformular de um género. Mais realista do que isto não há. Tão realista que chega a causar algum incómodo.

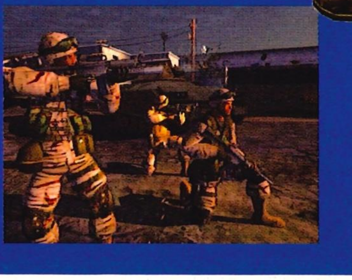
Pedro Real Nunes, em Inglaterra

Multiplayer confirmado

Durante o X03 em Setembro do ano passado, foi quase dada a garantia que *Full Spectrum Warrior* seria apenas *singleplayer*. Mas Greg Borrud confirmou a vertente *multiplayer* para o Xbox Live, onde será possível jogar o modo campanha com um ou mais amigos, cada um comandando uma equipa.

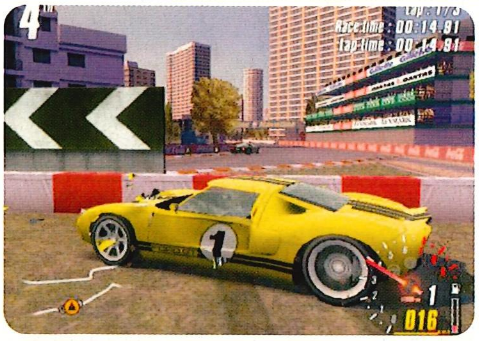






XBOX

teste



TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

Conduzido para vencer

A Codemasters prometia elevar ainda mais o prestígio da saga *TOCA* e o resultado é mais um título destinado ao sucesso.

Tal como se esperava, a característica que mais frenesim irá causar entre os maníacos da condução virtual será a diversidade da competição. No total são mais de 31 campeonatos distribuídos por 15 modalidades diferentes da alta roda do desporto automóvel. As mais prestigiadas marcas apresentam-se também com vários modelos e o jogador poderá desfrutar de estilos bem distintos de condução.

Claro que tudo isto é muito bonito, mas para alcançar o sucesso não basta apresentar grandes máquinas. A jogabilidade é um factor fundamental para o êxito de um simulador, e neste caso algumas arestas ficaram por limar. As provas de *rally*, por exemplo, causam algum desespero face às imperfeições em termos de condução e do próprio comportamento do carro. Como se esperava, o jogo aposta num estilo dedicado especialmente aos designados *hardcore racing gamers*.

O sistema de deterioração é fantástico

O controlo dos veículos é exigente e fiquem desde já avisados que andar sempre com o pedal no fundo pode ser desastroso. Aqui falamos de simulação pura e dura... O sistema de danos é altamente realista e pode mesmo colocar-nos fora de prova. Basta um toque mais violento numa zona fulcral do carro e... adeus. A sensação de velocidade podia contudo ser mais evidente, principalmente nas perspectivas exteriores onde visualizamos o nosso carro.

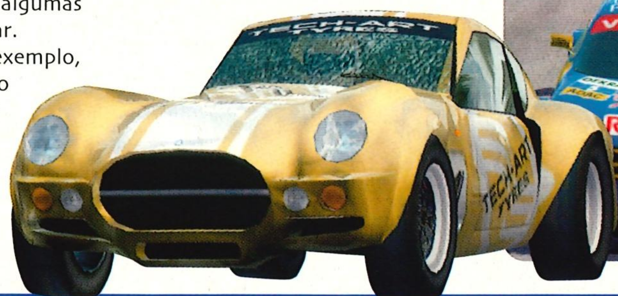
Em termos visuais o discurso é bastante positivo. Os circuitos estão bem trabalhados e apresentam alguns pormenores de classe. Os bólides também mostram todo o seu esplendor.

A banda sonora é extremamente interessante e o som dos motores ferve nos nossos ouvidos.

Como é óbvio, vamos poder aceder à competição em simultâneo através dos modos para *multiplayer*, nomeadamente através do flamejado Xbox Live, ou através do System Link.

Mas chega de conversa fiada, sob pena de estar a roubar-vos o direito à surpresa. *The Ultimate Racing Simulator* não é perfeito, mas atinge um patamar que coloca novamente a saga *TOCA* no caminho do sucesso.

Bruno Mendonça



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
8	8	7	8	Apesar de não conseguir disfarçar alguns problemas, esta é uma excelente opção para os fanáticos da simulação automóvel.	8
Proporcionam um ambiente credível.	Dentro dos parâmetros habituais.	Muita intensidade, mas algumas imperfeições.	Prolongada devido à diversidade de campeonatos.		

3+
www.pegi.info
NINTENDO GAMECUBE.
Um amigo, muitos amigos!
POKéMON CHANNEL
www.nintendo-europe.com
Um espectacular jogo do mundo Pokémon! Descobre 20 fantásticos programas da Pokémon TV com o Pikachu ao teu lado. Participa nos 6 mini-jogos, colecciona as cartas Pokémon Nice e descobre mais de 100 criaturas Pokémon! Pokémon Channel é uma experiência que nunca vais esquecer!
© 2004 Pokémon. © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Ambrella. «Dot Code Technology» is licensed by OLYMPUS CORPORATION TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Consolas recomendado

Na sombra do mundo

Há muito que aguardávamos com ansiedade a sequela do fenomenal *Splinter Cell*, mas do que não estávamos à espera era que *Pandora Tomorrow* chegasse ao ponto de vulgarizar o seu antecessor.

Pode parecer quase impossível, mas *Pandora Tomorrow* consegue de facto superar o primeiro *Splinter Cell* em todos os aspectos. Aliás, quando comparamos estes dois títulos, até parece que o primeiro jogo não passou de um aperitivo para esta brilhante sequela. Infelizmente, nem tudo é bom, e a Xbox recebe novamente o segundo título de Sam Fisher antes das suas congéneres de 128 bits. Mas desta vez isso não acontece devido a acordos de exclusividade temporária, mas sim porque a optimização do jogo para a PS2 e GameCube está a demorar por causa dos problemas da praxe inerentes à adaptação do motor gráfico. Mesmo assim, os possuidores destas máquinas podem contar com o jogo lá mais para o final de 2004.

A pistola conta agora com uma inédita mira laser

Na Xbox, *Pandora Tomorrow* mergulha novamente o nosso agente Sam Fisher no mundo das operações secretas da Third Echelon, a tal facção da NSA que para todos os efeitos não existe, mas agora Sam não está sozinho. A trabalhar paralelamente com o nosso Splinter Cell estão os Shadow Net, agentes que actuam por equipas, mas que estão apenas disponíveis nos modos de jogo *multiplayer* online. Contudo, antes de nos debruçarmos sobre essa vertente, vamo-nos debruçar sobre o excelente modo *singleplayer* que eleva agora o nível da acção furtiva até novos patamares.

Nesta sequela, todos os movimentos, engenhocas e armas de Fisher têm um impacto muito maior em toda a jogabilidade. Desde o Split Jump que nos permite aceder a áreas mais altas, passando pelos óculos de visão térmica que são fundamentais para completar determinados objectivos, e acabando na novíssima mira laser que aumenta substancialmente os níveis de pontaria, tudo está excelente. A juntar a tudo isto, temos agora à nossa disposição várias rotas de incursão em território inimigo e inúmeras maneiras de atingir com sucesso determinados objectivos. Se bem se lembram, no primeiro *Splinter Cell* só existia um caminho para se completar cada missão, pelo que nesse aspecto *Pandora Tomorrow* está muito melhor. Outras das novidades que complementam de forma simbiótica as diversas opções para ultrapassar com sucesso qualquer adversidade, são os níveis passados em locais apinhados de civis, onde a acção furtiva ganha contornos ainda mais importantes. É sobretudo nestes níveis que o jogador

Aqui está o nosso menino

Não respira...

Tens cera nos ouvidos! Deixa-me limpar

sente verdadeiramente na pele o que é ser um agente secreto, pois cada passo em falso que damos é sinónimo de uma missão comprometida.

Para além das missões onde os civis marcam presença, também temos agora várias localizações ao ar livre que nos ajudam a descontrair das sensações de claustrofobia, sobretudo das proporcionadas pelo primeiro *Splinter Cell* onde raramente nos era dada a oportunidade de respirar ar puro.

A IA, apesar de se reger ocasionalmente por *scripts,* está mais evoluída e oferece um grau de dificuldade maior, conferindo assim à acção uma dose superior de realismo.

Em termos de jogabilidade, estrutura dos níveis etc., esta sequela está muito melhor que o seu antecessor, pelo que os fãs de Sam Fisher têm razões de sobra para sorrir.

Como se não bastasse, para além do ultra viciante modo *singleplayer* ainda existe um inédito modo *multiplayer* online que promete arruinar a vida social de todos os que estão ligados ao Xbox Live.
Neste modo participam quatro jogadores em diversos modos de jogo, que opõem uma equipa de dois Shadow Net, os supracitados colegas de Fisher, contra dois Mercenaries.
O modo *multiplayer* online concentra-se essencialmente na acção furtiva na terceira pessoa contra o clássico modo FPS, sendo os Shadow Nets controlados do mesmo modo que Sam Fisher, e os Mercenaries ao bom estilo de *Unreal* ou *Quake*. Também neste modo existem sistemas de segurança sofisticados, óculos de visão térmica, sensores de movimento e toda uma panóplia de coisas que fazem de *Pandora Tomorrow* uma experiência online completamente original em relação a tudo o que existe actualmente no mercado.

Com o Split Jump podemos aceder a áreas mais altas

Graficamente, este é sem sombra de dúvidas um dos melhores jogos disponíveis para a 128 bits da Microsoft. Desde texturas de alta resolução, efeitos dinâmicos de luzes e sombras que se alteram em tempo real, às animações das personagens, sobretudo as de Sam, tudo está com um desempenho soberbo.

O som, apesar de ter um ou outro problema com os diálogos de alguns NPCs que, por vezes, se repetem de forma estranha, também está com uma qualidade muito boa.

Resumindo, se gostaram do primeiro *Splinter Cell,* então *Pandora Tomorrow* é um jogo que devem possuir obrigatoriamente, pois pega em tudo o que o seu antecessor tinha de bom, junta mais alguns melhoramentos e acaba por se tornar numa receita absolutamente impressionante. Para além disso, os modos online ainda lhe granjeiam uma longevidade praticamente infinita, pelo que se gostam de acção furtiva, este é definitivamente o jogo pelo qual têm esperado toda a vida.

Paulo Santos

Movimentos clássicos

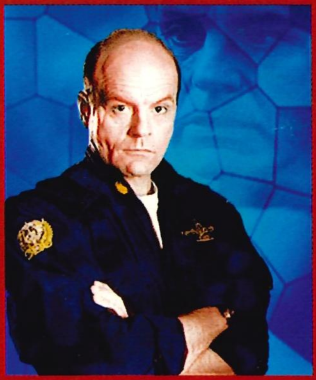
Sempre nas sombras

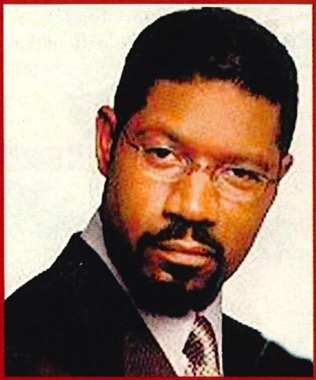
Cá está o nosso Van Damme

A dar uso à pernoca

As vozes e o argumento

Tal como no primeiro *Splinter Cell*, também *Pandora Tomorrow* conta com os préstimos vocais de Michael Ironside na pele de Sam Fisher (foto da esquerda). Dennis Haysbert, com o seu tom de voz grave, deu vida ao chefe Lambert (foto da direita).





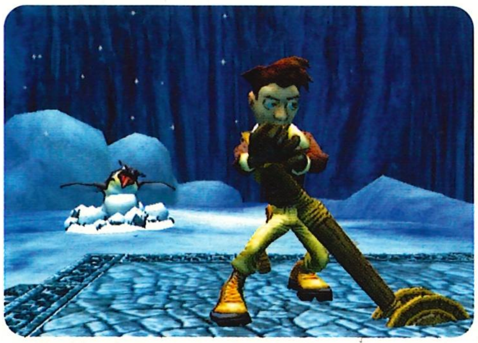
Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
9	9	8	9
Animações fabulosas, texturas de alta resolução e efeitos de luzes.	Superior à de *Splinter Cell* em praticamente todos os aspectos.	Boas músicas, bons efeitos sonoros e diálogos.	O *singleplayer* dura entre 10 a 15 horas e modos *multiplayer* online.

Opinião Final

Definitivamente o melhor jogo de acção furtiva da actualidade.

Pontuação

9



Pitfall: The Lost Expedition

A Lenda do Jaguar

Neste título de acção/plataformas encarnamos o papel de Harry Pitfall, um aventureiro bem humorado que vai atravessar cenários tropicais e exóticos.

O protagonista desta história é um herói muito viajado. Começou as suas aventuras na Atari e passou por vários outros sistemas ao longo dos tempos, inclusive pelos recentes Game Boy Color e PlayStation. É uma figura ao estilo de Indiana Jones, com o mesmo sentido de humor muito peculiar, que gosta de aventurar-se por florestas tropicais e templos perdidos. Sem temer o perigo, para os alcançar tem de saltar várias plataformas, lianas e crocodilos.

Nesta primeira sequela de nova geração, Harry Pitfall tem de salvar os restantes membros da sua expedição, após a queda do avião em que seguiam. A tripulação caiu nos mais diversos pontos do mapa, sendo necessários certos tipos de objectos para aceder a determinados locais.

O mapa está parcialmente desbloqueado desde o início, mas para salvar os exploradores vão ser necessários objectos como tochas ou fundas, pelo que temos de saltar várias plataformas, inclusive balançando de liana em liana, nadar em lagos com piranhas ou crocodilos, evitando macacos e nativos agressivos, até chegarmos ao local em que nos oferecerão esses objectos.

O jogo inclui mais de 40 níveis

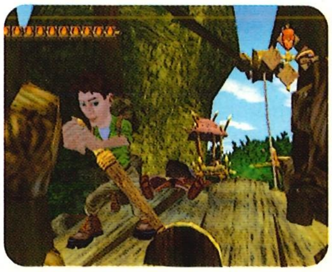
O trajecto de regresso é facilitado. Se conseguimos ver o solo não nos iremos magoar, pelo que muitas vezes basta saltar dos locais mais elevados para poupar algum tempo.

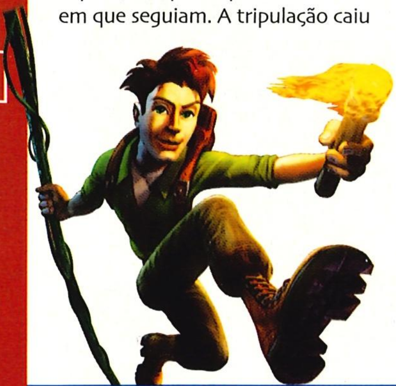
Bastante acessível em termos de dificuldade, este jogo oferece mais de quarenta níveis que decorrem em oito áreas de temas diferentes, variando entre zonas de floresta, templos, aldeias, montanhas, etc.

Existem vários aspectos muito bem concebidos neste título, como o pormenor das plantas se vergarem à passagem da personagem ou de os pássaros levantarem voo assustados, consoante a situação.
Outro exemplo, quando Harry é abocanhado por um crocodilo temos a possibilidade de o tentar libertar, movendo o analógico esquerdo em duas direcções, para forçar o animal a abrir a boca.

Numa apreciação global, embora este jogo não seja original no que diz respeito às formas de progresso, nem espantoso a nível gráfico, cumpre bem os seus objectivos e não vai desapontar de modo algum os adeptos de acção/plataformas.

Fernanda Marques Andrade





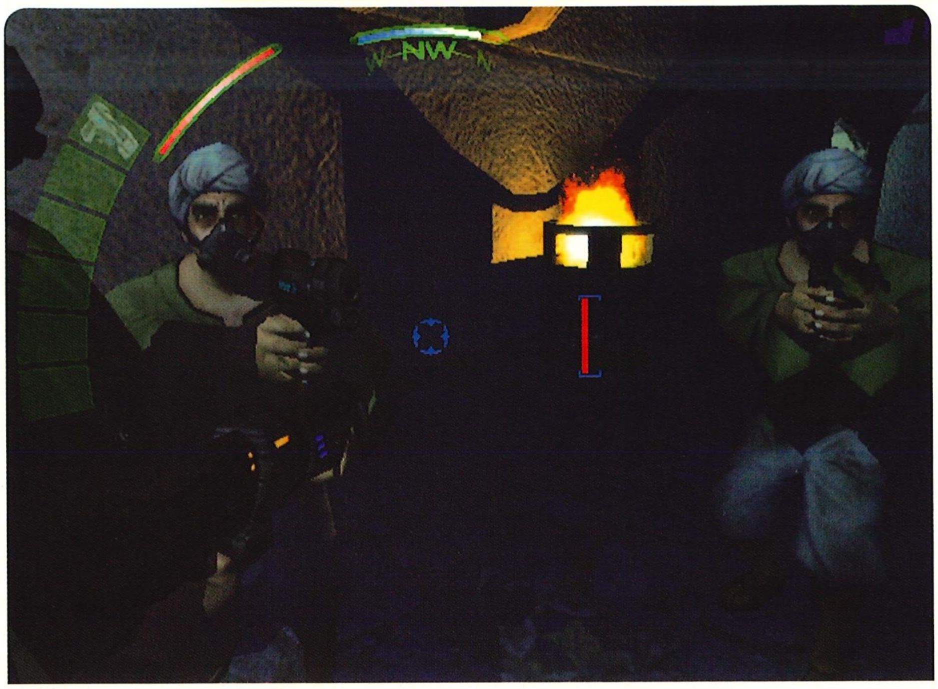
Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
7	8	6	7
Mais detalhados na versão Xbox. Cumprem os objectivos.	Variada, muito boa em geral.	Agradável e muito adequado ao tema.	A habitual neste género.

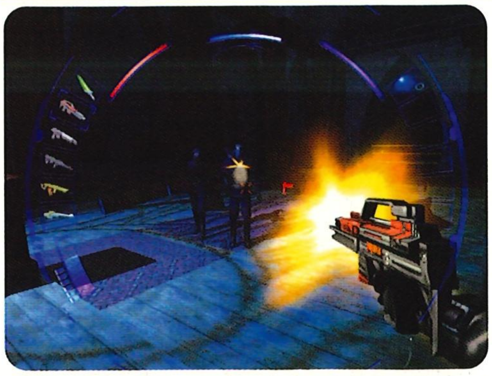
Opinião Final
Embora este jogo não se vá tornar numa nova referência dentro do género, vai agradar aos adeptos de acção/plataformas.

Pontuação
7

XBOX

teste





Deus Ex: Invisible War

Para além do bem e do mal

São poucos os jogos que ousam sair das normas predefinidas dos géneros mais populares. *Deus Ex: Invisible War* consegue pertencer a essa elite sem recorrer ao bizarro.

É muito fácil acusar *Invisible War* pelas coisas que não faz bem. Apesar de a versão europeia estar visivelmente melhor em termos de optimização, graficamente o jogo não é um portento e os mapas são realmente pequenos. É verdade que não tem a adrenalina de outros FPS, nem a tensão dos gigantes da acção furtiva, e como RPG não é nenhum *KOTOR*. Contudo, é pelo conjunto, pela experiência geral que oferece, que se consegue avaliar a qualidade de *Deus Ex*.

Dito isto, *Deus Ex* é um jogo de acção na primeira pessoa que incorpora elementos de aventura, acção furtiva e até de RPG, na medida em que vos deixa forjar o caminho que querem seguir. Isto porque durante o jogo a vossa personagem, um(a) agente especial com bio-modificações, é requisitada por diferentes facções que querem ganhar poder num mundo pós-apocalíptico, cada uma com motivações distintas, e conforme as missões que escolherem, irão ter acesso a objectivos diferentes.

Dentro das próprias missões não irão estar restringidos a um caminho predefinido, já que cada objectivo oferece múltiplas soluções e abordagens. Se precisarem de se infiltrar num edifício, por exemplo, tanto podem manter-se ocultos como matar todos os guardas pelo caminho.

Os bio-mods, que vão desde andar silenciosamente a regeneração, definem as proficiências da personagem, e como tal, é natural que optem por agir de acordo com os bio-mods que escolherem. Contudo, *Invisible War* não é restritivo, pelo que podem alternar entre a violência e a furtividade.

Não irão estar restringidos a um caminho predefinido

Fiquem porém avisados que o ritmo de jogo é por vezes algo errático. Tanto têm sequências em que tudo flui, como outras mais monótonas, mas no geral o jogo é viciante, até porque tem um ambiente imersivo.

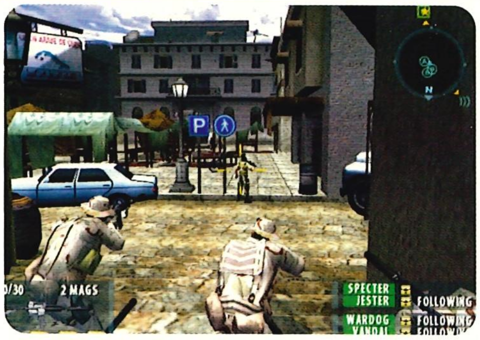
Tecnicamente, o grafismo não é nada de extraordinário, com a animação das personagens rígida e o detalhe a não aproveitar o que a consola é capaz de fazer. Isto é compensado com um sistema de física muito realista e com a luz dinâmica, que proporciona efeitos muito atmosféricos.

A nível sonoro o jogo proporciona uma ambiência envolvente. Já a interface foi mantida simples e funcional.

Em conclusão, *Deus Ex: Invisible War* é uma experiência diferente que poderá perder algum público devido à sua indefinição, mas conquistar muitos jogadores devido à sua versatilidade.

Ana C. Santos

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
8	8	7	7	Um jogo menos direccionado que um *Splinter Cell*, mas que proporciona uma experiência diferente de tudo o que encontram nesta consola, e com uma história onde se confundem os bons e os maus da fita.	8
Sistema de luz dinâmica excelente.	Versátil, diferente e empolgante, com uma interface simples.	Potente mas cliché.	Não é um título muito longo.		



SOCOM II: U.S. Navy SEALs

O melhor jogo online para a PS2

SOCOM é um jogo de acção táctica que tenta simular o comportamento das Forças Especiais norte-americanas US Navy SEALs perante várias situações terroristas.

O modo offline do original era engraçado, mas foi a componente online que impressionou, de tal forma que é actualmente considerado o melhor título online de consolas.

Sendo assim, a produtora do jogo decidiu não mexer muito na fórmula que tão bem resultou, limitando-se a corrigir algumas falhas e apresentando mais do mesmo. Tal como no anterior, *SOCOM II* inclui um modo campanha, que nos leva a comandar uma equipa de quatro soldados. Nessa campanha o jogador terá de passar pelo Brasil, Albânia, Argélia e Rússia, com vista a desmantelar quatro redes terroristas que possuem as suas bases de operações nos respectivos países.

Foi com muito agrado que verificámos que este modo foi alvo de maior atenção, apresentando melhor inteligência artificial e uma construção dos níveis bem mais realista e coerente.

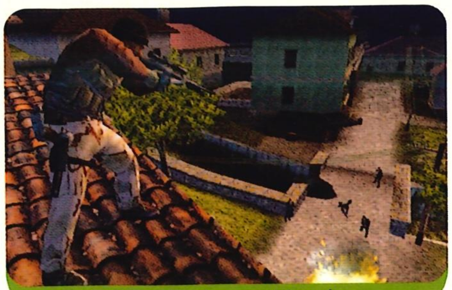
Uma das grandes surpresas do primeiro *SOCOM* foi a inclusão do agora famoso Headset que permite comunicar com outros jogadores online, mas não só, pois também permite comandar a nossa equipa de soldados no modo campanha através de comandos de voz. Pressionando um dos botões do Dual Shock 2, o jogador poderia dar ordens como "Team hold your fire", "Bravo move to Delta" ou "Team hold position" utilizando apenas a voz, embora fosse imperativo falar em inglês límpido. Este *SOCOM* mantém a mesma função, mas parece-nos que os rapazes nos entendem melhor, pois foram raras as ocasiões em que fomos obrigados a repetir a frase. Como alternativa a isto poderão sempre pressionar apenas uma vez o mesmo botão para que seja disponibilizado um ecrã com todas as ordens possíveis, bastando depois seleccionar qual pretendem. Outra característica melhorada é a inteligência artificial da nossa equipa, algo criticada no título anterior.

A equipa é dividida em dois grupos, compostos por dois soldados que raramente se separam. O nosso companheiro no jogo anterior não era muito inteligente e deixava-se observar pelo inimigo demasiadas vezes, arruinando por completo uma possível atitude furtiva do jogador. Como era impossível ordenar ao nosso parceiro que não nos seguisse, os jogadores encontraram uma solução simples para este problema incomodativo, que passava por eliminá-lo eles próprios.

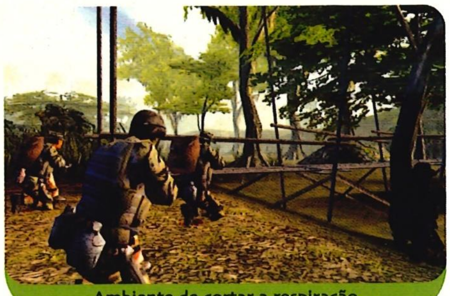
As novas opções online melhoraram este jogo

SOCOM II tenta resolver isso, permitindo ao jogador separar-se um pouco mais do seu parceiro; porém, quando a distância é significativa ele irá novamente ao nosso encontro. Infelizmente a outra dupla controlada pelo CPU também não é brilhante.
Se ordenarmos que se movam furtivamente para um local, eles irão nessa direcção a rastejar, nem que seja pelo meio da estrada e mesmo em frente ao inimigo. Felizmente defendem-se bastante melhor do que se escondem, tão bem que muitas vezes somos informados que um terrorista foi eliminado sem sequer nos apercebermos da sua presença.

Como não podia deixar de ser, terão uma enorme variedade de armas para ajudar ao longo da campanha, embora só possam carregar um certo número. É no entanto possível largar a arma que carregamos e trocá-la por outra. Grande parte do jogo decorre no exterior, onde o aconselhável será utilizar armas


Um *sniper* bem posicionado

'Tás feito...

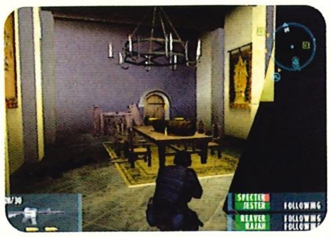

Ambiente de cortar a respiração

de longo alcance. Porém, quando entrarem num edifício poderão trocar de armas com um inimigo eliminado, onde a caçadeira ganha papel de relevo. Apesar de o modo campanha ser bastante bom e só por si justificar a compra do jogo, o grande trunfo de *SOCOM II* é sem dúvida a componente online.

Tal como no modo offline, foram incluídas várias opções e melhoramentos novos. No título anterior existiam três tipos de jogo - Suppression, Demolition e Extraction - e foi no primeiro que se verificou a melhor mudança, pois já não é necessário esperar que um desafio acabe para voltar a jogar, pois caso sejamos eliminados por um inimigo, reaparecemos de imediato num determinado local do mapa. Em adição a estes três modos foram implementados outros dois: Breach e Escort.

As vozes brasileiras são um momento de bom humor

No primeiro, uma das equipas terá de defender a base contra o ataque da outra equipa, enquanto que em Escort a equipa dos SEALs terá de proteger os reféns dos ataques terroristas. Outro ponto negativo do anterior era a facilidade com que era possível



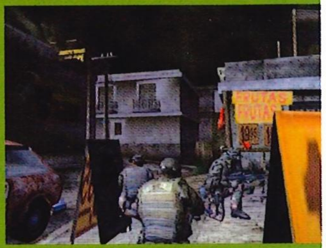
introduzir truques no modo online. Aparentemente isso já não é possível em *SOCOM II*, mas vários jogadores americanos já se queixaram de outros utilizadores supostamente batoteiros.

Quanto ao grafismo, o jogo mantém o aspecto do anterior, corrigindo algumas animações menos conseguidas, contando com alguns modelos 3D de boa qualidade e boas texturas em geral. A sonoplastia também é de qualidade, pois as músicas são agradáveis e todas as vozes do jogo estão de acordo com a língua nativa do país visitado. Quando estiverem no Brasil, por exemplo, todas as personagens locais falarão português, embora seja de realçar o mau desempenho dos actores.

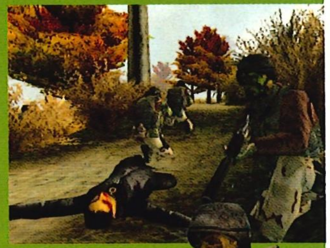
SOCOM II é a melhor opção se desejam um bom jogo de guerra online. No entanto, se desejam jogar offline aconselhamos primeiro uma vista de olhos a *Conflict: Desert Storm* 2 e *Freedom Fighters*.

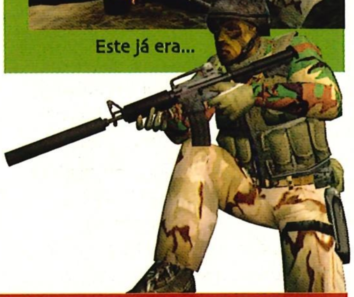
Ricardo Esteves

Acção no Brasil


Alguém quer fruta?

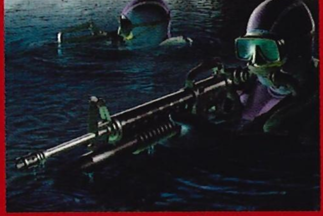
Nas favelas o ambiente é pesado

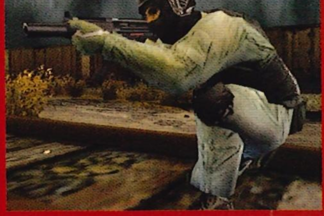

Este já era...



Vemo-nos online?

Como já afirmámos, *SOCOM II* é um bom jogo mesmo sem a componente online, mas foi esse aspecto que trouxe fama à série. Nós concordamos, mas avisamos os novatos de que jogar *SOCOM* online requer muita prática e alguma paciência nos primeiros dias, pois já existem alguns jogadores implacáveis entre as centenas que jogam online todos os dias.





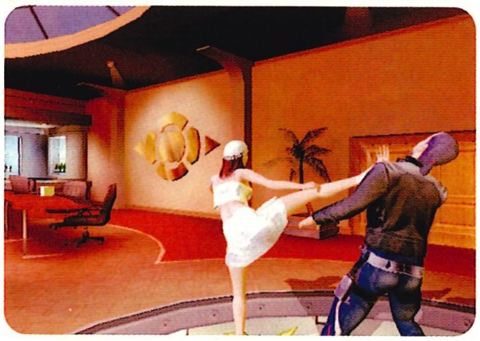
Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
7	8	8	9
São bons, mas a fluidez é inconstante.	Os comandos de voz são o grande destaque, de resto é *SOCOM*.	As músicas são boas e os brasileiros falam realmente português.	Offline já teria uma longevidade boa, mas o online ajuda.

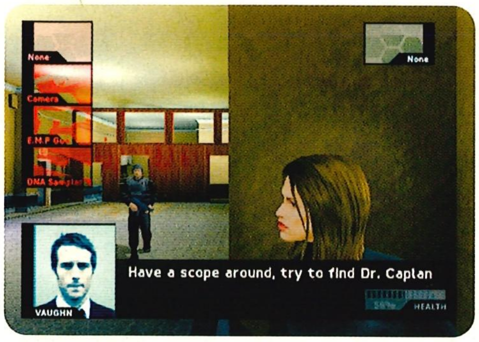
Opinião Final

Com várias falhas corrigidas, um modo solitário mais consistente e várias opções extra no Online, *SOCOM II* é excelente para os fãs do primeiro e para quem aprecie jogos online em geral.

Pontuação

8





Alias

Um jogo para os fãs

Relegada para a programação de início da tarde da SIC – de momento não está sequer em exibição – *Alias*, ou *A Vingadora*, foi uma agradável surpresa dentro das séries de acção.

O argumento segue a vida de Sidney Bristow, uma agente dupla ao serviço da CIA e infiltrada numa organização chamada SD-6, que passa por imensos traumas e peripécias, desde ver o seu noivo ser assassinado a descobrir que o seu pai é também um agente secreto.

O jogo aproveita alguns dos argumentos da série, com imensas caras conhecidas do lado dos bons – Vaughn, Bristow, Marshall, etc. – e dos vilões – Sark e Anna – e também a nível do argumento – o eterno mistério de Rambaldi.

O jogo em si é de acção na terceira pessoa com alguma ênfase na abordagem furtiva, com fortes inspirações em *Splinter Cell*. A apresentação está muito fiel à série, com as *cutscenes* a darem o mote para as missões e as comunicações via intercomunicador a manterem o jogador informado do progresso – os objectivos vão-se sucedendo e multiplicando ao longo dos níveis à medida que Sid descobre novas informações ou se vê face a situações imprevistas.

Até aqui tudo bem, e os fãs da série vão sentir-se deliciados, mas a jogabilidade fica-se pelo competente, não conseguindo distinguir-se dos demais títulos do género.

A apresentação está muito fiel à série

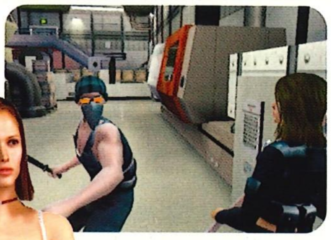
Um dos grandes problemas (ou não, dependendo dos vossos gostos) é que a abordagem furtiva não é um requerimento. Apesar de o jogo vos impelir para a subtileza, sugerindo rotas alternativas ou dividindo o ecrã em dois para mostrar a posição de Sidney e as movimentações inimigas, a verdade é que se por acaso cometerem um erro e forem detectados, regra geral podem eliminar os inimigos com relativa facilidade.

O sistema de combate é muito simples – têm somente dois botões de ataque e o jogo faz *lock on* automático no inimigo. Conforme a posição, Sid faz golpes diferentes, sendo que a animação destes está bem melhor do que a de andar ou correr. Podem também apanhar armas de fogo ou objectos (de espadas a vassouras) para causar mais dano aos inimigos.

Como não podia deixar de ser, os *gadgets* marcam presença, mas são algo limitados, servindo somente para os sítios em que é suposto usá-los; aliás, o jogo é no geral bastante linear.

Em resumo, trata-se de um jogo competente mas que não se consegue destacar em qualquer das suas vertentes. Como tal, considerem-no caso sejam fãs da série ou se já tiverem jogado as propostas do género com mais qualidade disponíveis para ambas as consolas. Não surpreende, mas também não desilude.

Ana C. Santos



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
7	7	8	7
Personagens bem recriadas, cenários nem tanto.	Sólida, mas por vezes torna-se monótona.	As vozes originais da série são a jóia da coroa da sonoridade.	Dentro do padrão do género.

Opinião Final

Alias pode não ser inovador, mas a jogabilidade é suficientemente apelativa para agradar aos fãs da série, o que é mais do que se pode dizer de muitas licenças.

Pontuação

7

Resident Evil: Code Veronica X

Tudo o que vocês temiam

Como sabem, o acordo entre Capcom e Nintendo garantiu que fossem lançados para o Cubo os principais capítulos da saga *Resident Evil*, *Code Veronica X* inclusive.

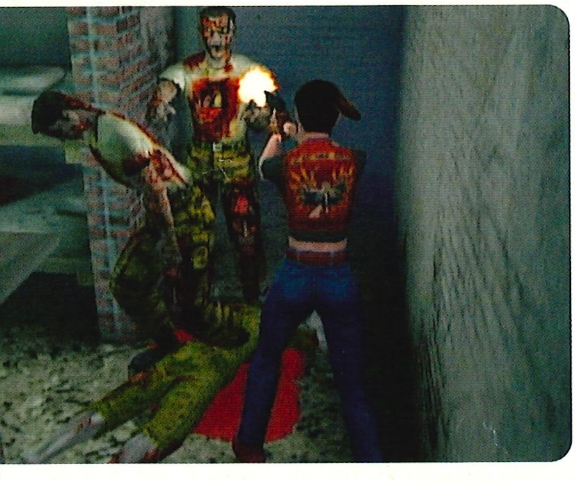
Que dizer então de um jogo que chega com um atraso de quase dois anos? Para começar, seria de esperar uma qualquer actualização do jogo, pelo menos a nível técnico, à semelhança de *Remake* e de *Zero*. Porém, a Capcom decidiu não alterar o que quer que fosse, sendo este uma conversão directa do seu homónimo para a PS2, que por sua vez não difere muito da versão Dreamcast. A história começa logo após o final de *Resident Evil 2*. Claire Redfield parte em busca do seu irmão (Chris), mas acaba por ser capturada e aprisionada numa ilha da Umbrella Corp. Também aqui os eventos horríficos que tiveram lugar em Racoon City ganham forma e agora Claire, numa luta desenfreada pela vida, vai ter de deambular por ambientes pouco idílicos e resolver puzzles engenhosos, à medida que se cruza com todo o tipo de criaturas hostis.

A jogabilidade mantém-se fiel à mecânica que sempre acompanhou a saga desde os primórdios, o que poderá ser boas notícias para os fãs ferrenhos mas, verdade seja dita, até estes irão encontrar nos controlos um sistema já muito batido e datado.

A mecânica mantém-se fiel à tradicional

Ao longo do jogo iremos obter armas várias que deverão ser utilizadas com prudência (assim como a maioria dos itens), pois algumas delas (como as Magnum ou Sniper Rifle) são bastante poderosas e deverão ser poupadas para batalhas com inimigos mais poderosos. Outro aspecto curioso é o facto de podermos combinar ervas da mesma ou de diferentes cores para criar poções mais fortes. Tecnicamente, *Code Veronica* está bom. Os gráficos polidos e os cenários detalhados contribuem para a ambiência, contudo não diferem em nada relativamente às versões já existentes do jogo. Ora, tendo em conta isso e o facto de as potencialidades da GameCube não terem sido devidamente aproveitadas (como em *Remake*), este jogo sabe a pouco, principalmente para quem já o jogou. O som também não sofreu qualquer alteração, por isso continua a ser um factor positivo e decisivo para a imersão no terror que se vive. Posto tudo isto, e apesar de *Code Veronica* ser um bom jogo dentro do género, já é altura de *Resident Evil* subir a parada do género para um patamar mais elevado.

Mário Sousa



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
7	7	8	8	Um jogo que deverá ser jogado apenas por quem ainda não o experimentou.	7
Bons, mas datados.	Inalterada.	Contribui para a ambiência.	Muitas horas de jogo pela frente.		

Teenage Mutant Ninja Turtles

Da televisão para as consolas

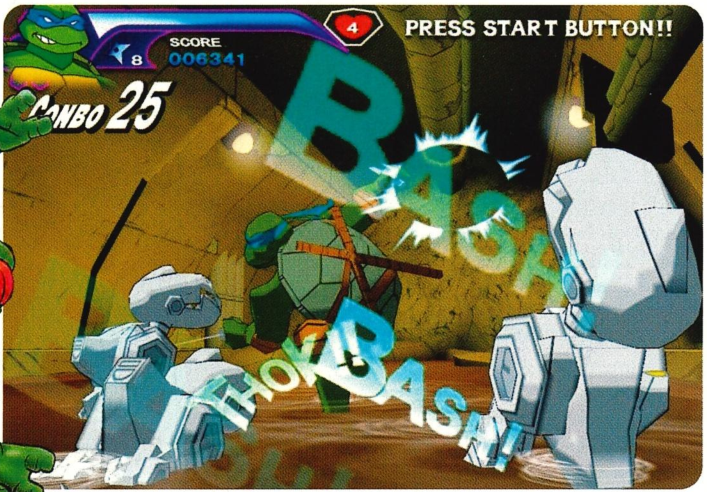
As tartarugas regressam às consolas, depois de um renascimento na TV americana, mas perderam o encanto de outrora.

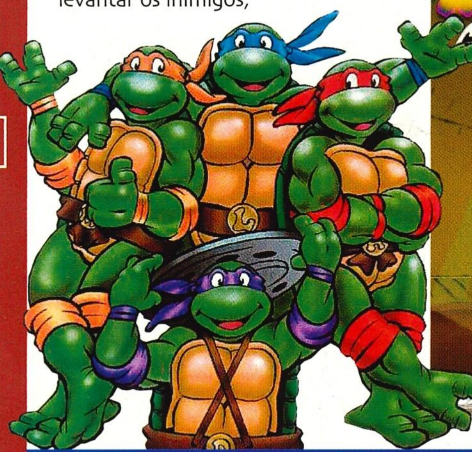
Depois da estreia de uma nova série animada, a Konami decidiu lançar um título baseado nessa mesma série, como fizera nas 16 bits quando os quatro heróis estavam no auge.

Infelizmente este jogo denota muita falta de imaginação, a começar pelos movimentos das personagens. O jogador tem dois tipos de ataques: o fraco e o forte, mas as combinações possíveis entre os dois são quase nulas, pois só é possível executar um ataque forte em cada combo. Para além disto, o jogador poderá saltar, levantar os inimigos, arremessar estrelas ninja e deslizar, sendo este último bastante útil nos confrontos com os *bosses*. Nós achamos que isto é muito pouco, comparativamente a outros títulos do género e consideramos sacrilégio que nenhuma forma de defesa fosse incluída, e a hipótese de deslizar não é de todo uma boa compensação.

Depois vem o design dos níveis, que seguem sempre a mesma fórmula. Através de cenários quase vazios, o jogador terá de derrotar vários grupos de inimigos, partindo alguns caixotes no processo para recuperar saúde, até alcançar o *boss* final desse nível.

Felizmente existe uma excelente recompensa cada vez que derrotamos um *boss*, pois somos presenteados com várias *cutscenes* que utilizam a mesma animação que a série actual, podendo ser quase consideradas como mais um episódio da série. De realçar também que as músicas e as vozes das personagens da série estão presentes no jogo.





As cutscenes utilizam a animação da série

Visualmente é bastante limitado, tanto a nível de cenários, como de inimigos, apresentado um precário grau de detalhe. De referir porém que o Cel-Shading foi a técnica certa e que assenta na perfeição nas tartarugas.

Por último, gostávamos de referir que o jogo ganha algum ânimo quando a acção se divide por duas pessoas, seja cooperativamente no modo história, ou de lados opostos no modo Versus.

Teenage Mutant Ninja Turtles é assim, um jogo de acção que não consegue atingir a qualidade de alguns dos títulos anteriores, mas que oferece alguns extras deliciosos aos fãs da série.

Ricardo Esteves

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
6	6	7	8
É tudo muito vazio e seco, com pouca atenção aos detalhes.	Poucas combos e muita falta de imaginação tornam o jogo repetitivo.	As músicas e as vozes estão boas, mas alguns comentários irritam.	Os modos extra conferem-lhe uma boa longevidade.

Opinião Final

Um jogo que aproveita bem a sua licença, mas que se torna repetitivo no final de um punhado de horas.

Pontuação

6

Consolas recomendado

Prince of Persia: The Sands of Time

Honra e Glória

Neste título de acção, o jogador encarna a pele do ágil Príncipe que, após ter libertado o poder das areias do tempo, vai ter de enfrentar vários perigos para as recuperar.

Na antiga Pérsia, vivia um rei chamado Sharaman. Vamos assistir a uma das suas batalhas. Para impressionar o pai, o Príncipe penetra nas muralhas do inimigo e obtém uma adaga. O vilão desejava-a, mas o rei permite que o seu filho guarde este troféu.

Após algumas sequências cinematográficas, que utilizam o motor de jogo, o Príncipe liberta as areias do tempo, transformando os habitantes em monstros.

Farah requer percursos menos exóticos

O objectivo do Príncipe é reverter a situação para salvar o seu pai, mas para tal precisa de recuperar a ampulheta mágica que continha a areia. Com a ajuda da filha do Sultão, inicia uma jornada através de um palácio cheio de mecanismos de segurança.

Embora o protagonista seja muito ágil, a sua companheira de viagem requer percursos menos exóticos, pelo que ao longo da aventura vai ser necessário encontrar formas de acesso alternativas, tal como se fazia no jogo *Ico*, activando mecanismos e resolvendo puzzles.

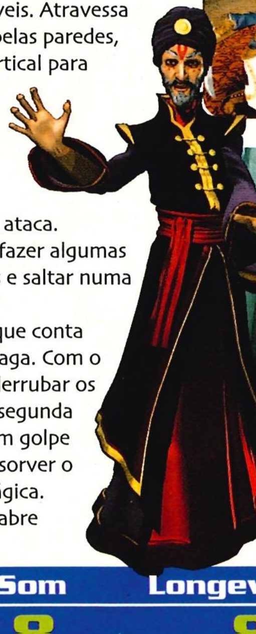
Como foi referido, o herói é extremamente atlético e consegue transpor obstáculos à primeira vista inultrapassáveis. Atravessa abismos a correr pelas paredes, pode correr na vertical para ganhar impulso e atingir plataformas mais elevadas, salta entre colunas, rebola, bloqueia e ataca. Por vezes tem de fazer algumas destas habilidades e saltar numa outra direcção.

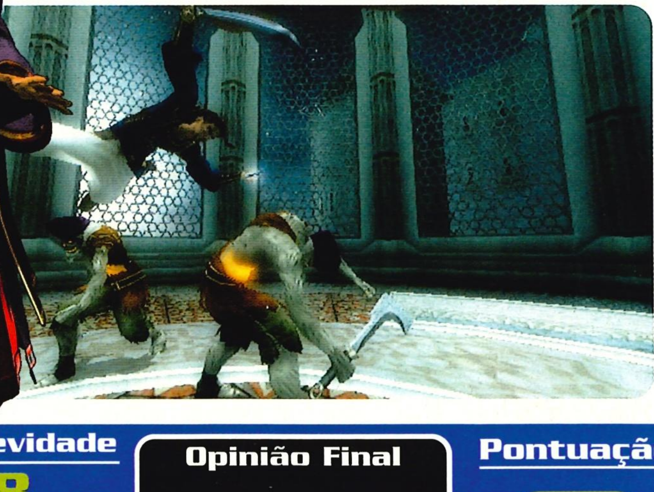
As armas com que conta são o sabre e a adaga. Com o primeiro tem de derrubar os inimigos e com a segunda tem de lhes dar um golpe final, para lhes absorver o poder da areia mágica. O ataque com o sabre recorre à tecla X e pode ser combinado com as direccionais para variantes.

A adaga mágica corresponde ao Y e pode desencadear especiais, paralisando por exemplo o inimigo. Esta permite também que o Príncipe controle o tempo, regressando a um momento que anteceda uma fatalidade, ou aumentando a sua velocidade em relação aos adversários. Os especiais requerem energia, ou seja, a areia que é recolhida com o golpe final e armazenada nos depósitos que se vêm por baixo da barra de HP.

Acessível a todo o tipo de jogadores, este título oferece cenários impressionantes e excelente jogabilidade, sendo apenas de lamentar a sua curta duração. É uma das melhores propostas dentro do género.

Fernanda Marques Andrade





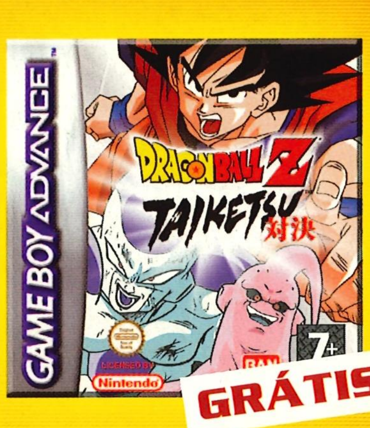
Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
8	9	8	8	Esta é uma das melhores propostas dentro do género e não vai deixar ninguém decepcionado.	8
Impressionantes, mas não atingem a referência máxima.	Excelente, embora com alguns problemas de câmara esporádicos.	Temas árabes bastante relaxantes.	Cerca de dez horas, mas ainda inclui o primeiro jogo da série.		

Assina hoje mesmo a paga apenas 10 edições

MultiConsolas por um ano, e recebe o jogo...

12 EDIÇÕES

+



GRÁTIS!

= 2 x €19,75

Exclusivo para débito directo

6 EDIÇÕES

+ 20% DE DESCONTO = €18,96

ASSINE JÁ! QUANTIDADES LIMITADAS

INDIQUE A OPÇÃO DESEJADA:

A ○ 12 edições MultiConsolas (pelo preço de 10) + Jogo Dragon Ball Z Taiketsu Game Boy Advance TOTALMENTE GRÁTIS .... 2X e 19,75
(exclusivo para débito directo. Se optar por cheque ou vale postal, deverá efectuar um pagamento único de E 39,50)

B ○ 6 edições MultiConsolas + 20% de desconto .... e 18,96

Nome: ____________ Já sou assinante ☐

Morada: ____________ **C.Postal:** ____________

Telefone: ____________ **e-mail:** ____________ **Número de Contribuinte** ____________

Se já for assinante mas mesmo assim quiser aproveitar esta oferta, tem a possibilidade de prolongar a duração da sua assinatura. Basta que indique que já é assinante, e automaticamente a assinatura será prolongada.

INDIQUE O MODO DE PAGAMENTO:

○ **Envio Cheque nº** ____________ **à ordem de Goody, S.A. no valor de** ___,___ **Euros.**

○ **Envio Vale de correio** ____________ **à ordem de Goody, S.A. no valor de** ___,___ **Euros.**

○ **Por débito em conta (Por favor preencher a autorização de débito directo)**

Autorização de débito directo

Por débito na minha conta abaixo indicada queiram proceder ao pagamento das importâncias que lhes forem apresentadas pela GOODY S.A., referente à minha assinatura. A minha assinatura renova-se automaticamente salvo instruções em contrário.

Banco ____________ **Balcão** ____________ **NIB** ____________

Nome do Titular ____________ **Número de Contribuinte** ____________

Assinatura ____________ **Data** ____________

Nota: Dados essenciais para a subscrição na modalidade indicada.

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: Remessa Livre nº 16001 • 1951- 970 Lisboa (Não necessita de selo)

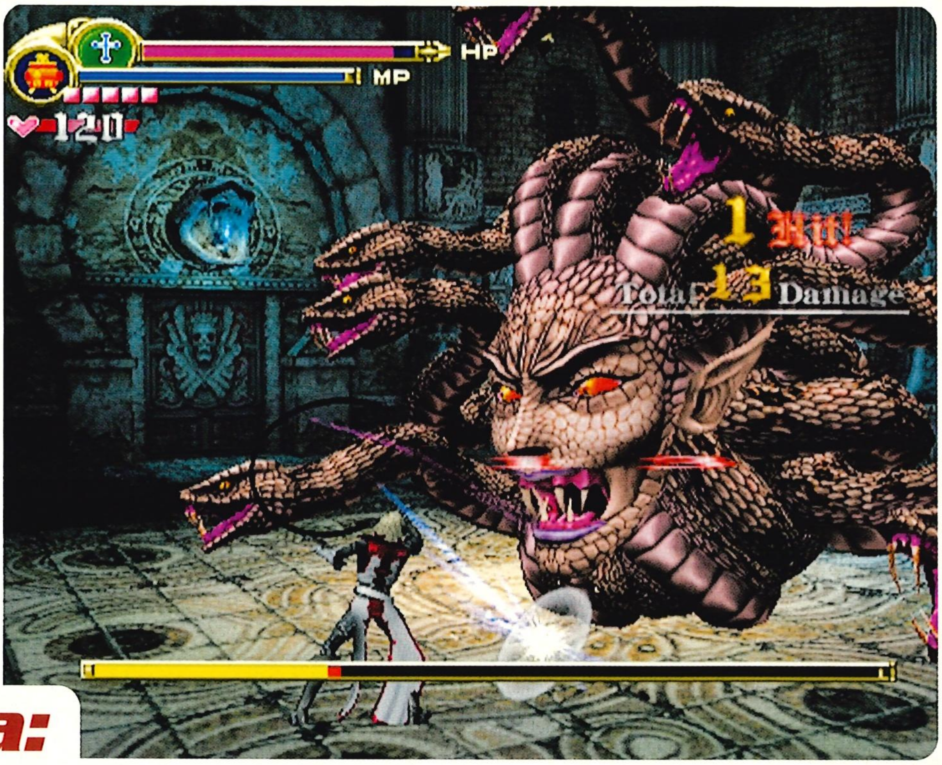
Os dados recolhidos são processados automaticamente por Goody, S.A. e destinam-se à gestão do seu pedido e à apresentação de futuras propostas. Caso não pretenda receber propostas de outras empresas ou instituições assinale aqui. ☐

Nota: A oferta será enviada após boa cobrança e mediante a disponibilidade de stock.

Para informações ou em caso de dúvidas, por favor contactar Tel: 21 862 15 43 / e-mail: assinaturas@goody.pt

Campanha válida apenas para Portugal Continental e Ilhas.

Promoção válida até 30 de Abril de 2004



Castlevania: Lament of Innocence

Castlevania à moda de Dante

Muitos fãs temiam que o primeiro título da série para PS2 sofresse dos mesmos defeitos que os títulos da N64. Felizmente verificamos que isso não se passa com este *Castlevania*.

Como referimos na antevisão, *Lament of Innocence* é uma prequela do primeiro jogo da saga e explica melhor como se iniciou a guerra entre a família Belmont e o famigerado Drácula.

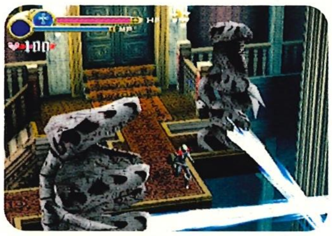
O Belmont desta ocasião é Leon, que se dirige para o castelo do vampiro, inconsciente dos horrores sobrenaturais que lá ocorrem e determinado a descobrir o paradeiro da sua noiva. Pelo caminho conhece um homem que trabalha para Drácula e que tem como função ajudar todos os que queiram tentar derrotar o monstro sanguinário. É aqui que a família Belmont entra pela primeira vez em contacto com o poderoso chicote que passou de geração em geração, sendo uma oferta do empregado do vampiro, que segundo ele foi criado através de Alquimia e é a única arma com poder suficiente para derrotar o supostamente imortal Drácula.

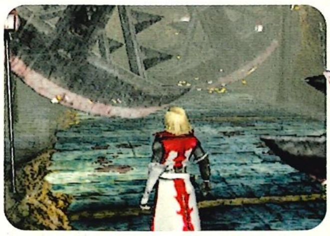
Este chicote será a vossa arma principal durante todo o jogo, existindo porém algumas variações que vos farão suar se as quiserem de facto. Estas variações passam pela junção da força natural da arma com os vários elementos da natureza, como o gelo e o fogo. O facto de manter o chicote como única arma do princípio ao fim do jogo tem os seus prós e contras, pois se por um lado segue a tradição da série, por outro torna a acção algo repetitiva, mesmo com as muitas combinações de golpes que existem para desbloquear. De referir ainda que existem duas formas de ataque com o chicote: o ataque forte e o ataque fraco.

Existem duas formas de ataque com o chicote

Se puxarmos pela memória, iremo-nos lembrar que em vários *Castlevania* existiam múltiplas evoluções para o chicote, que ia aumentando o seu tamanho até alcançar a forma de uma corrente. Infelizmente nada disso acontece neste *Castlevania* para PS2. Alternativamente ao chicote existem armas secundárias que poderão ajudar quando as coisas se complicam um bocado, como os machados, as cruzes e os frascos de água benta, que em conjunto com artefactos que Leon encontrará durante a aventura, lhe atribuirão poderes mágicos como o aumento de velocidade, melhoria da sua defesa, etc. Seguindo mais uma vez a tradição, as armas secundárias são apenas de arremesso e sempre que utilizadas irão diminuir o número de corações que o jogador possui (atenção que os corações não são o equivalente a saúde). Se este aspecto da jogabilidade permanece relativamente semelhante aos anteriores, a mudança de 2D para 3D acaba por modificar vários dos seus aspectos. O facto de a personagem já não se mover apenas em dois planos altera e muito a acção e muita coisa teve de ser implementada, como os saltos laterais e as cambalhotas, que fazem lembrar bastante o caçador de demónios Dante, de *Devil May Cry*.

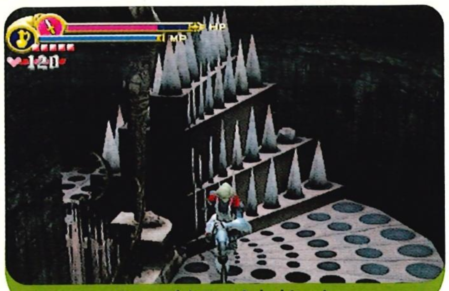
Outra coisa que a mudança introduziu foi o sempre problemático sistema de câmara neste género de títulos. A Konami optou por não dar liberdade ao jogador para mover a câmara





Corre, Lola, Corre

Um belo quadro



Os cenários mais habituais

a seu bel-prazer, utilizando como alternativa o sistema de câmaras com ângulos fixos, o que resulta em algumas situações irritantes em que não é possível observar o inimigo. Ainda assim, não é das piores que já vimos, pois regra geral Leon está sempre no ecrã.

Se até ficámos satisfeitos por ver que a Konami seguiu a tradição em certos aspectos, noutros nem por isso. Tal como em todos os *Castlevania*, o jogador passará a maior parte do tempo a entrar e a sair de salas repletas de inimigos e objectos para partir, salas essas que se enchem novamente de inimigos e objectos mal o jogador as abandone. E acreditem, isso pode ser muito repetitivo, pois os inimigos não diferem muito uns dos outros e não possuem uma IA genial, embora o jogo não deixe de ser difícil. Este é para nós o maior defeito de *Lament of Innocence* e é pena que os responsáveis não tenham inovado um pouco mais.

O jogo tem tendência a tornar-se repetitivo

O aspecto gráfico está bastante razoável, com modelos 3D de boa qualidade e os habituais cenários sinistros e macabros. Infelizmente apresenta também falhas graves de detecção de colisão e pouco detalhe em certos modelos e texturas, mas nunca o suficiente para prejudicar a experiência de jogo.

No campo sonoro podem esperar o habitual da série, ou seja, excelente banda sonora repleta de músicas sinistras que pecam apenas pela escassez, apresentando também vozes de qualidade mediana, mas que não deverão desagradar a ninguém.

Outro bom aspecto do jogo é a longevidade, porque apesar de a aventura não durar semanas, o seu término oferece extras de boa qualidade, como a inclusão de uma personagem extra que é totalmente distinta de Leon em termos de jogabilidade, puxando assim o jogador para um segundo round com Drácula.

Castlevania: Lament of Innocence destina-se a todos os fãs da série e também aos adoradores de *Devil May Cry* que ainda recuperam de algumas mazelas deixadas pela sua sequela.

Ricardo Esteves

Inimigos a rodos

Um boss poderoso

Olá, cheguei!

Vamos beber um copo?

Velhos inimigos

Horrores como esqueletos, zombies, morcegos, cães e até as lendárias caveiras das cabeças de dinossauro marcam presença assídua em praticamente todos os *Castlevania*, e este não é excepção. Para vos ajudar a encontrar os pontos fracos dos inimigos, o jogo inclui uma enciclopédia onde poderão observar várias informações sobre todas as monstruosidades que já tenham enfrentado.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
7	7	7	8
Bom no geral e com fluidez constante, mas peca em certos pormenores.	Muitos inimigos para derrotar e combos para desbloquear.	As músicas que compõem a banda sonora são boas mas poucas.	A aventura não é muito grande, mas inclui bons extras.

Opinião Final

Um bom jogo de acção que não mancha a série, mas que também não a eleva a novos patamares.

Pontuação

7

Ghost Recon: Jungle Storm

Melhorou, mas será suficiente?

A anterior incursão de *Ghost Recon* levantava vários problemas e era facilmente dominada por *SOCOM*. Esta nova edição parece oferecer algumas melhorias.

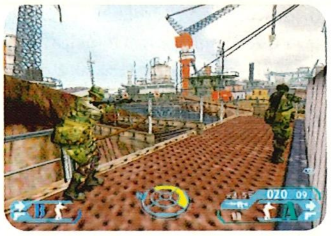
Jungle Storm inclui toda a campanha *Island Thunder* que foi lançada para Xbox, para além de mais oito missões extra. Para além destas missões *singleplayer*, temos ainda uma trintena de mapas *multiplayer*, prontos para explorar a nova capacidade online desta edição.

Começando pelo grafismo, somos forçados a admitir que não foi atingida a qualidade técnica presente em qualquer uma das outras versões do jogo nas restantes consolas, perdendo-se uma grande quantidade de detalhe na conversão do motor para as capacidades da PS2.

Os modelos utilizados no jogo para representar as personagens são demasiado simplistas, facto justificado talvez pela quantidade elevada de agentes em simultâneo que podemos encontrar em cada missão.

Quanto aos cenários, a missão foi mais bem cumprida, com vários elementos de vegetação, construções e outros pormenores a surgirem por toda a parte, envolvendo o jogo num ambiente bem realista.

No que toca à jogabilidade, foi desenvolvido um esforço para melhorar a interface. O controlo dos nossos aliados possui agora algumas técnicas bem mais intuitivas, com a possibilidade de trocar o controlo com outro soldado ou ordenar certas acções simplesmente apontando e pressionando o botão adequado. A possibilidade de dar ordens às nossas tropas através de comandos de voz, à semelhança de *SOCOM*, também pode facilitar bastante a fluência e ritmo de jogo.



Mais de 30 mapas para o multiplayer

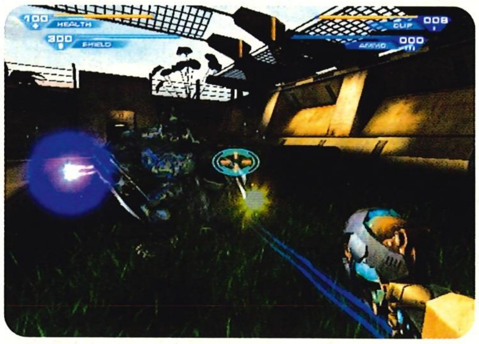
Quanto à opção *multiplayer*, não tivemos oportunidade de a experimentar muito a fundo num ambiente online, exceptuando a possibilidade de jogar em ecrã dividido, o que reduz em muito a experiência completa do jogo.

No fim de contas, se gostaram da anterior incarnação de *Ghost Recon* na consola da Sony, esta edição está sem dúvida mais polida e trabalhada. No entanto, em comparação com as edições lançadas em outras plataformas, esta ainda se encontra em clara desvantagem.

Gonçalo Lopes

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
6	8	7	7	Uma conversão que apresenta uma evolução do título anterior, principalmente a nível da jogabilidade e do sistema de jogo. No entanto, a nível gráfico desiludiu.	7
Uma conversão pobre em detalhe. Já vimos a PS2 a fazer bem melhor.	Uma interface bastante mais intuitiva e simplificada.	Efeitos sonoros direccionados oferecem ambiente realista.	Os mapas de campanha e *multiplayer* asseguram longevidade.		

CIDADE FM
Beyoncé
MÚSICA À TUA MEDIDA
Algarve - 99.7 • Alentejo - 97.2 • Grande Lisboa - 107.2
Ribatejo - 92.7 • Região de Coimbra - 99.7 • Grande Porto - 107.2
www.cidadefm.iol.pt



Unreal II: The Awakening

Desilusão espacial

Actualmente, é preciso muito mais do que um bom nome e alguns modos de jogo online para se vingar no mundo dos FPS da Xbox.

A versão *preview* de *Unreal II: The Awakening* deixava antever alguns pontos fortes, mas destacava-se essencialmente pelos pontos negativos. Na altura, perante uma versão em desenvolvimento, estávamos convencidos de que o produto final seria muito melhor, mas infelizmente, isso não aconteceu. *Unreal II: The Awakening* é praticamente uma conversão directa da versão que saiu há um ano atrás no PC, com tudo o que isso tem de bom e mau.

Uma conversão directa do original de PC

Mas comecemos pelas coisas boas primeiro: o modo de jogo online que dá pelo nome de XMP. Tal como mencionámos na antevisão, esta versão Xbox conta com o supracitado modo XMP que foi lançado recentemente para o PC sob o nome de *Unreal II: The Awakening Special Edition.* Este XMP utiliza um sistema de jogadores por classes, existindo Rangers, Snipers, Tropas de Assalto, entre outras. Os confrontos entre equipas em cooperação com o recurso a veículos é uma das mais-valias deste modo, sobretudo pelo gozo que proporciona. Pois, nós até podíamos passar o resto do texto a falar das muitas potencialidades deste XMP, mas não nos podemos esquecer de que em Portugal são poucas as pessoas ligadas ao serviço Live da Xbox, sobretudo devido à ausência de um serviço nacional para o efeito.

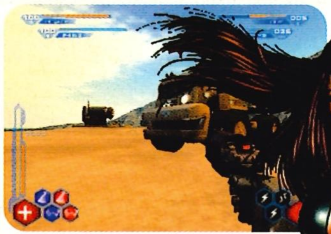
Por isso, resta-nos o modo de jogo principal, o decepcionante modo *singleplayer*, onde encarnamos o papel de Jack Denton. Na pele deste fuzileiro espacial, viajamos pela galáxia com o objectivo de reduzir espécies alienígenas a poeira sideral, enquanto recolhemos artefactos. A premissa é interessante o suficiente para quem gosta de *shooters* de ficção científica, mas o pior mesmo é quando começamos a jogar.

A IA inimiga faz com que os alienígenas se movam em padrões altamente estranhos e descoordenados, o que, aliado à ausência de um rato e teclado para se apontar e mover a personagem, faz com que a jogabilidade roce os limites da frustração.

Como se não bastasse, visualmente a sua prestação oscila entre o bom e o mau, com uma tendência maior para o cenário mais negativo. Os cenários e alguns dos efeitos das armas estão com bom aspecto, mas os inimigos e as suas animações, ou falta delas, neste caso, são do pior que vimos nos últimos tempos.

Enfim, este título tem algumas coisas boas, leia-se XMP, mas de uma maneira geral é uma enorme desilusão, sobretudo quando temos jogos como *Halo*.

Paulo Santos



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
7	6	6	7		6
Alguns cenários e efeitos de luzes bons, mas no geral são medianos.	No XMP não é má, mas em *singleplayer* é para esquecer.	Tal como os gráficos, oscila entre o bom e o mau.	Modo *singleplayer* demasiado curto, mas tem modos de jogo online.	Tirando o XMP, o jogo é uma pequena desilusão em vários aspectos e fica muito atrás do incontornável *Halo*.	

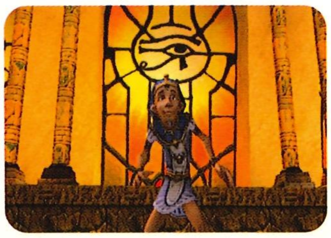
Sphinx and the Cursed Mummy

A maldição da múmia

A PS2 transborda de jogos de plataformas que pouco ou nada acrescentam ao género. Será então *Sphinx* uma lufada de ar fresco no género, ou apenas mais um?

O jogo coloca-nos na pele de duas personagens: Sphynx e Tutankhamen (ou Tut, para os amigos). O primeiro é um semi-deus encarregue de travar o mal que se espalha na cidade de Uruk, ao passo que Tut é um jovem príncipe transformado em múmia, vítima da conspiração efectuada pelo seu próprio irmão. Por ironia do acaso, os destinos dos nossos heróis cruzam-se e agora Sphinx terá não só de completar a sua missão, mas também de tentar trazer Tut à sua forma original.

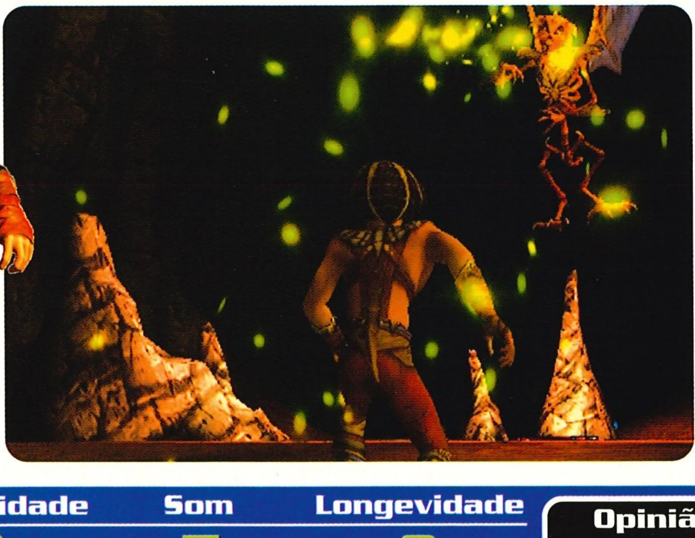
O jogo alterna aleatoriamente entre as personagens de forma a dar uso às capacidades distintas de ambas. Por um lado, Sphinx recorre à força para aniquilar inimigos ou resolver os puzzles, ao passo que a múmia opta por tomar atitudes masoquistas de forma a avançar no jogo (estilo *Voodoo Vince*). Por exemplo, há uma parte em que para accionar um mecanismo eléctrico a múmia electrifica-se a si própria, concedendo-nos alguns momentos de boa disposição. A estrutura de jogo foca mais a exploração e a resolução de puzzles, uma vez que passamos mais tempo a saltar entre plataformas, subir cordas, apanhar itens cruciais ou entrar e sair de sarcófagos, enquanto que os combates são possíveis apenas quando estamos a jogar com Sphinx. Estes também usufruem de acessibilidade imediata, uma vez que são em tempo real e executáveis sob forma de combos, sem contudo haver a possibilidade de fazer *lock-on* sobre os inimigos (como em *StarFox Adventures* ou *The Wind Waker*).



Baseia-se na exploração e resolução de puzzles

Falando agora da componente técnica, o visual inspira-se na História e na mitologia egípcia, com a estrutura das cidades, artefactos ou personagens a evidenciar isso mesmo. Tudo isto mais os 60fps sólidos que raramente falham contribuem para criar na perfeição o mundo de *Sphinx*. Relativamente ao som, há apenas a criticar o facto de as personagens não terem voz (nem mesmo nas *cutscenes*), pois os temas adequam-se às situações e à temática egípcia. Última nota para a longevidade deste título, que alcança as 20 horas de jogo.

Apesar de não ser revolucionário e de apresentar algumas falhas, *Sphinx* consegue cativar o suficiente para que o tenham em conta.



Mário Sousa.

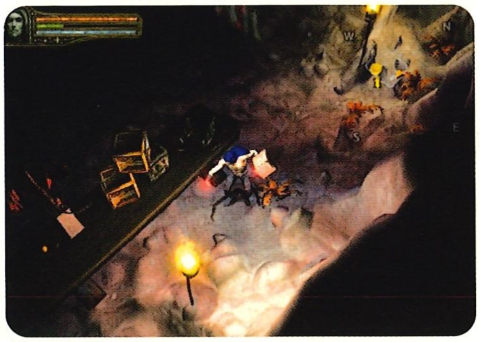
Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
8	8	7	8
Boa animação a 60fps.	Os controlos são os normais neste género de jogo.	Músicas inspiradas na temática egípcia, mas faltam as vozes.	Cerca de 20 horas de jogo.

Opinião Final

Sphinx é um bom jogo que reúne elementos de acção e plataformas de forma coesa e que deverá agradar aos fãs.

Pontuação

8



Consolas recomendado

Baldur's Gate Dark Alliance 2

O melhor do género

A adaptação deste clássico do PC para o mundo das consolas foi um sucesso, mas a sua sequela consegue ir um pouco mais além.

Os rapazes da Black Isle criaram no título original um dos melhores motores de jogo da PS2, e era de prever que esta sequela aproveitasse muita da tecnologia original... Só não esperávamos que abusassem tanto. As semelhanças no visual e na mecânica de jogo são gritantes, situação que inicialmente pode levar qualquer adepto do primeiro *BG* de consolas a tirar conclusões precipitadas.

Apesar de todo o visual do jogo estar muito próximo do primeiro *Baldur's* e da mecânica manter tudo o que de bom e de mau têm os RPGs de acção (por um lado o ritmo é frenético, mas a linearidade chega a ser massacrante), existe neste *Baldur's Gate 2* uma tentativa de oferecer mais do que um *add-on*.

Comecemos pela história destes quatro actos (relembrar que a estrutura de jogo não está dividida por níveis, voltando a apresentar este formato de peça teatral).

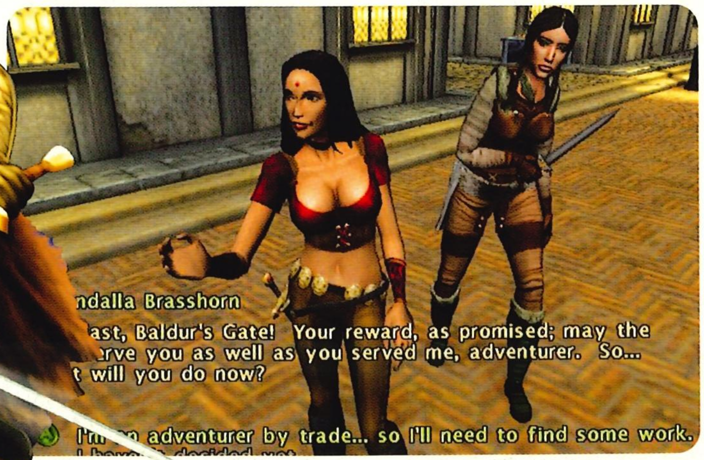
Quando todos pensávamos que as forças malignas tinham desaparecido da cidade de Baldur's Gate – após a morte de Eldrith the Betrayer e da destruição da sua Torre Negra – eis que uma estranha sociedade de assassinos começa a dominar o submundo do crime. Os três heróis do jogo original desaparecem juntamente com Eldrith, não sobrando ninguém para salvar a pátria.

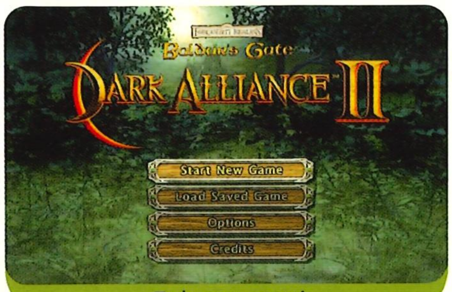
É nesta altura que cada jogador é apresentado ao novo conjunto de personagens. Vão existir cinco à nossa disposição (Barbarian, Cleric, Rogue, Monk e Necromancer), repletos de particularidades próprias e de 26 atributos que podem ser melhorados ao longo da aventura (cabendo a escolha sobre o desenvolvimento dessas características ao próprio jogador). Tal como se previa, o sistema de *level up* anda próximo do universal, estando associado aos níveis de experiência que adquirimos ao longo da aventura.

O motor gráfico não sofreu grandes alterações

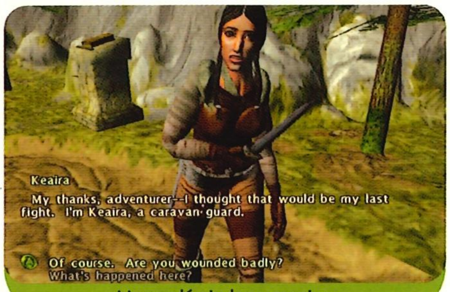
A jogabilidade não se alterou nem um pouco, a não ser numa melhoria no sistema de escolha de armas e de magias, pois agora é possível alterar em tempo real qual a melhor peça para atacar os adversários. Apesar de inicialmente parecer confuso, as combinações entre as teclas laterais e as principais são interiorizadas com muita facilidade, conseguindo assim aumentar ainda mais o ritmo de jogo, com as mudanças estratégicas - dentro do que está disponível no arsenal - a serem constantes (a minha mudança preferida era passar do combate com duas espadas para a longa distância, onde abusava do poder dos arcos e das bestas).

Já que falámos das armas, convém dizer que podemos artilhar as nossas preciosidades com tudo que é gemas e pedras preciosas, criando brinquedos únicos e repletos de poderes mágicos (só é pena que isto apenas se possa fazer uma vez por arma). Para tal basta ir ao ferreiro da cidade e ter dinheiro para fundir o ferro das nossas lâminas com os mais variados fenómenos geológicos que vamos encontrando pelo caminho.





Tudo começa aqui



Vamos lá ajudar a menina

O mapa é hiper útil

Quanto às magias, contem com cenários totalmente diferenciados entre cada herói, o que dá origem a mais de 60 feitiços. Para lhes aceder temos de carregar num dos laterais que acciona um sistema, em que cada tecla está disponível para libertar um feitiço (podendo as magias correspondentes a cada botão serem totalmente reformuladas pelo próprio jogador). Mais uma achega importante para que a jogabilidade fique ainda mais apetecível e frenética.

Um regresso esperado passava pelas opções *multiplayer*, que voltaram a apostar na cooperação. A diversão aumenta exponencialmente, e à semelhança do primeiro *BG*, ambos os jogadores podem trazer os seus heróis das aventuras *singleplayer* para o meio destes confrontos a dois.

O multiplayer voltou a apostar na cooperação

A história é a mesma, as personagens continuam a evoluir, mas a diversão deve ser multiplicada por dois. Caso estejam a pensar em jogo online, o melhor será esquecerem (ou

esperarem por *Champions of Norrath*), pois ainda não foi desta que a PS2 ou a Xbox receberam uma prenda extra.

Graficamente podem contar com um clone do primeiro jogo, mas com a atenuante do excelente trabalho efectuado na criação das personagens (alguns dos *bosses* são deliciosos) e cenários. Este pormenor é importante, pois logo no primeiro acto ficamos totalmente presos na teia de *Dark Alliance 2*.

O som voltou-se para o estilo épico que colheu tantos elogios na versão original. Tudo muito congruente com o desenrolar dos 80 objectivos que teremos de ultrapassar, com a excelência das vozes a deixar-nos de rastos.

Quanto a diferenças entre as versões de PS2 e Xbox, fiquem a saber que a consola da Microsoft oferece um grafismo mais apurado, mas nada que faça alterar a nota entre as versões.

Podem criticar este jogo devido à mecânica muito repetitiva, mas isso é um problema do género. A verdade é que dentro deste tipo de jogos (RPGs de acção) não existe melhor no mercado, conseguindo esta sequela colmatar algumas das falhas do título original.

Nuno Catarino

Bosses e Companhia

O dono deste monstro vai passar mal

Anda cá, Harnack

Três cabeças para esmagar

Novas personagens

São cinco os novos heróis que temos à disposição, visto que o paradeiro dos três guerreiros do título original é desconhecido. Existem muitas diferenças entre o Barbarian, Cleric, Rogue, Monk e Necromancer, com magias diferenciadas, missões específicas e características próprias, dando um cunho diferente à jogabilidade no controlo de cada um deles e aumentando assim a longevidade do próprio jogo.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
7	8	9	8	Consegue ser mais difícil, demorado e divertido que o primeiro, mas as parecenças com o título original são também demasiado notórias. Por isso não leva uma melhor nota.	8
Excelentes, mas demasiado parecidos com os originais.	Frenética, viciante, mas também muito repetitiva.	As vozes e músicas estão muito bem conseguidas.	Três níveis de dificuldade e resmas de horas de jogo.		

Freaky Flyers

PS2

género: Corridas **editora:** Midway
site: www.midway.com **pvp:** € 34,99

Estão a ver aqueles jogos de karts com o Mario da Nintendo, ou com o Crash, ou seja lá com que personagem for, até porque qualquer dia fazem um *Resident Evil Kart*? Pois bem, *Freaky Flyers* é mais um desses jogos, mas com aviões.
Bem, visualmente *FF* está com um aspecto muito cartoon, ao bom estilo das *Corridas Loucas* da Hanna-Barbera e sempre com um sentido de humor a condizer. O som segue de perto a qualidade do grafismo e a jogabilidade apresenta um ou outro pormenor interessante, nomeadamente ao nível dos sub-objectivos ao longo de cada nível, mas nada que deslumbre.
Para os fãs do género, *Freaky Flyers* garante várias horas de jogo, sobretudo nos modos para multi-jogadores, pelo que se estão à procura de um título com estas características, mas que substitui os karts por aviões, então esta é uma opção que não vos irá desiludir.

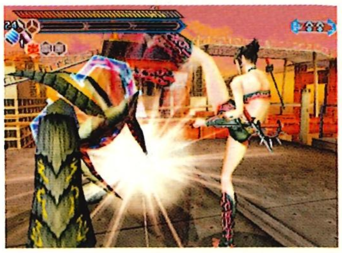
Paulo Santos

Gráficos	Som	Jogabilidade	Longevidade	Pontuação
7	8	7	7	7

Nightshade

PS2

género: Acção **editora:** Sega
site: www.sega.com **pvp:** € 59,99



A *cutscene* inicial lembra um episódio dos *Power Rangers* e, quando se pensava que não podia ficar pior, a personagem principal resolve dar pontapés em mísseis...
Pois é, o novo capítulo da série *Shinobi* chegou e com ele a série desceu a um nível bastante baixo. O grafismo chega a ser ainda mais pobre que o título anterior, a câmara também não ajuda, o design das personagens segue o mesmo rumo, com os seus monstros e inimigos sem imaginação, a jogabilidade pauta pelo básico e repetitivo, com o objectivo a ser constantemente matar todos os inimigos de uma área para passar para a seguinte, culminando em *bosses* de design igualmente dúbio.
Um jogo que se recomenda apenas para os mais desesperados por um clone de *Devil May Cry*, e mesmo esses fazem melhor se esperarem pelo novo *Castlevania*...

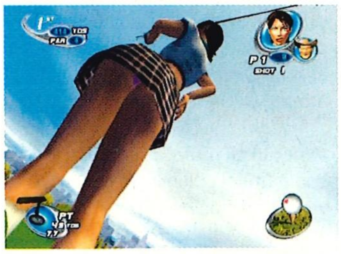
Nuno Santos Almeida

Gráficos	Som	Jogabilidade	Longevidade	Pontuação
5	5	5	5	5

Outlaw Golf

XBOX

género: Simulador Desportivo **editora:** TDK
site: www.tdk-mediactive.com **pvp:** N/D



Com uma galeria de personagens caricatas e um jogabilidade bem conseguida, *Outlaw Golf* consegue ser estranhamente viciante.
Provavelmente, os adeptos dos simuladores de golfe considerados mais "sérios" estão já a olhar este *Outlaw Golf* com alguma desconfiança.
Mas o jogo tem a virtude de ser divertido e viciante. E não se enganem, porque a perícia conta e muito. O *swing* é feito com o analógico direito, puxando-o para trás e depois para a frente o mais direito possível. E o momento do *put* consegue ser delicado e obriga a alguns cuidados. Como se exige num título de golfe.
Graficamente é uma surpresa, com as animações, os modelos das personagens e os cenários bastante agradáveis. É certo que os comentários podem ser repetitivos e algo irritantes, mas não atrapalham.
Uma boa surpresa com um vasto modo carreira e um *multiplayer* viciante, se bem que o suporte Xbox Live tornava-o ainda melhor.

Pedro Real Nunes

Gráficos	Som	Jogabilidade	Longevidade	Pontuação
8	6	8	7	8

The Haunted Mansion

PS2 / XBOX

género: Acção **editora:** TDK
site:www.tdkm.com **pvp:** € 64,99

Este título na terceira pessoa oferece-nos o papel de Zeke Holloway, que aceita investigar uma mansão assombrada e libertar os fantasmas residentes.
Em cada sala, o principal objectivo é encontrar um interruptor e ligar a luz, para que fantasmas, aranhas e outras criaturas deixem de nos atacar, o que requer a resolução de puzzles, saltos por plataformas e uma pequena limpeza da área.
A lanterna mágica não só suga certo tipo de fantasmas, como também dispara feixes de luz, como balas, função atribuída ao gatilho direito, ou ao R1. Há uma função de Lock On e esta "arma " sofre alguns upgrades ao longo do jogo.
Em relação a estas duas versões, não são muito diferentes. Na PS2 ocorrem *slowdowns* que não passam despercebidos, enquanto na Xbox os cenários estão mais escuros.
Este jogo oferece alguns pormenores originais, mas no todo não se destaca dos demais.

Fernanda Marques Andrade

Gráficos	Som	Jogabilidade	Longevidade	Pontuação
5	5	6	6	6

Muppets Party Cruise

género: Party Game **editora:** TDK
site: www.muppetgame.com **pvp:** € 64,99

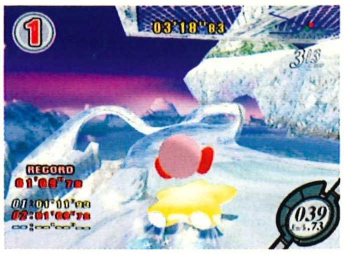
Os Marretas decidiram dar uma festa a bordo de um navio luxuoso. Infelizmente para os nossos heróis, acabam trancados no convés do navio. O objectivo é abrir caminho até à 1ª Classe, onde a festa acontece.
Para isso temos que abrir portas de salas que alojam 30 mini-jogos, como Food Fight, Stinky Cheese, entre outros. Se os nomes são apelativos, a verdade é que jogá-los traduz-se numa experiência algo vazia. Os níveis são básicos e pouco imaginativos, o que não contribui para a diversão que seria de esperar num *party game*.
Visualmente não é nada de extraordinário, mas isso não justifica as texturas pobres, os cenários ou as cores pouco festivas, que em nada correspondem às potencialidades da PS2.
A nível sonoro, apenas há a destacar as vozes das personagens, réplicas fiéis da série.
Mesmo para fãs, parece que o novo jogo dos Marretas "foi ao fundo".

Mário Sousa

Gráficos	4
Som	6
Jogabilidade	5
Longevidade	6
Pontuação	5

Kirby Air Ride

género: Corridas **editora:** Nintendo
site: www.nintendo.com **pvp:** € 60,94



Ideal para festas, este título oferece uma grande diversidade dentro do modo *multiplayer*. No modo Air Ride, os adeptos de corridas de karts vão encontrar uma grande variedade de veículos e competir em provas com armadilhas e adversários agressivos. As paisagens que este modo inclui são impressionantes, cheias de pormenores, curvas apertadas, reviravoltas com *loopings* e muitos efeitos de cor alucinantes.
O modo Top Ride propõe-nos uma espécie de pista de tabuleiro, vista de cima, com alguns obstáculos. No entanto, é o menos divertido.
Além destes modos principais, existem vários outros que nos permitem fazer corridas com até quatro jogadores, numa grande variedade de pistas, com veículos possuidores de estatísticas diferentes.
Este jogo oferece um controlo de veículos demasiado simples, pelo que será indicado para os adeptos do género menos experientes.

Fernanda Marques Andrade

Gráficos	8
Som	6
Jogabilidade	7
Longevidade	7
Pontuação	7

www.VIDEOJOGOS.com

Compra - Venda - Troca de Videojogos, Consolas e Telemóveis

Master System - Nes - Game Gear - Game Boy - Game Boy Advance - Mega drive - SNES - 32X - Mega Cd - Saturn - N64 - Playstation

Enviamos à Cobrança para todo o País

Encomendas pelo Tlf: 22.9559473 , Internet ou em qualquer uma das nossas lojas:

Loja 1: C. C. Londres Loja AC 62 e 63 - 4460 Sra da Hora - Tel: 22 955 94 73

Loja 2: C. C. Solverde 2 1º Piso Loja 25 - 4500 Espinho - Tel: 22 732 25 32

Nova Loja: Rua de S. Gens , nº 2837 - 4460 Sra da Hora - Tel: 22 954 90 85

Internet: www.VIDEOJOGOS.com - loja@videojogos.com

correio dos leitores

No sentido de poder responder aos pedidos e dúvidas dos nossos leitores, a MultiConsolas disponibiliza o e-mail correio.mconsolas@goody.pt. Se não conseguir recorrer ao correio electrónico, o leitor pode sempre escrever para a MultiConsolas, para a morada Rua Vale Formoso de Baixo, 3 / 9, Edifício Levy 1900-825 Lisboa. Outra alternativa para entrarem em contacto connosco ou darem opiniões, sugestões, etc. sobre a revista, é irem ao fórum situado em: www.mconsolas.net, criado pelos nossos leitores e que, actualmente, já conta com uma boa velocidade após as dificuldades dos primeiros tempos.

Melhor RPG para a GC e melhor FPS para a PS2

Olá, pessoal da MConsolas! Está frio ou nem por isso? Escrevo para vos pedir uma opinião.
1- Tenho uma GameCube e uma PS2 e adoro RPGs e FPSs. Gostava que me dissessem os melhores RPGs de GameCube (*Zelda* já tenho) e os melhores FPS para a PlayStation 2.

Helena Nunes

Nem por isso, ultimamente o calor é tanto que mais parecemos umas lagostas...
1- Para a GameCube, a escolha em termos de RPGs ainda não é muita, mas podes sempre dar uma vista de olhos a Phantasy Star Online *ou a algum dos capítulos da série* Lost Kingdoms. *Em termos de FPS para a PlayStation 2, tens* TimeSplitters 2, Medal of Honor: Frontline, Half-Life *e* Red Faction 2.

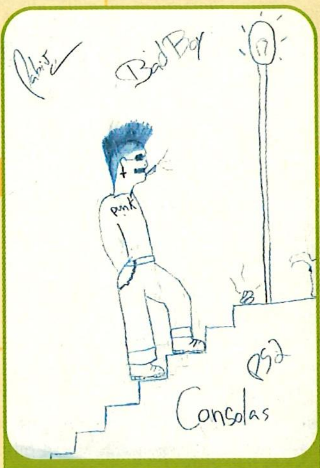
Dúvidas Xbox e preços das lojas

1- Há cerca de um mês vi e vejo nas lojas como a Fnac, Worten e mesmo Vobis jogos Xbox a 10 euros como *Shenmue 2*, *Jet Set Radio* e *NBA 2003*, entre outros. A minha dúvida é se isto é promoção das respectivas lojas ou é o preço actual do jogo. É que noutras lojas como Toys 'r Us, por exemplo, os mesmos jogos podem custar 60 e tal euros ou 30. Quem é o responsável por estes preços e qual o porquê de tal diferença? Comprei *Moto GP* versão de caixa normal a 19 euros quando mesmo ao lado, na mesma prateleira, estava a versão "Platinum" a 30 euros, não faz sentido.
2- Qual o melhor FPS para a Xbox?
3- Como possuidor de uma PS2 e de uma Xbox, para qual devo comprar *Colin McRae 04*?
4- Que nota dariam a *CM 01/02* para Xbox? O jogo varia muito em relação à versão PC?
5- Como posso ter acesso ao Live e jogar online com a minha Xbox? E qual o preço?
6- Quando sair a Xbox 2, acham que será compatível com os jogos da actual Xbox como sucedeu com a PS2 e PS one?

Leitor identificado

1- Isso poderá ter a ver com a política de cada loja, que além dos preços de tabela, podem mais tarde optar por fazer as mais diversas promoções, não havendo grandes hipóteses de controlar ou contornar isso, além da do consumidor verificar as ofertas de cada uma para ver qual a melhor e a que mais lhe agrada... Quanto à história de MotoGP e outros casos, isso é verdade e por vezes acontece, estando relacionado com o que falámos antes. Por exemplo, uma loja decide pôr o referido jogo a preço mais baixo a dada altura. Depois de algum tempo chega a versão "Platinum" do mesmo, que tem um certo preço tabelado que, por mero acaso, acaba por ser mais caro que a tal promoção que a loja decidiu fazer antes ao mesmo jogo em versão normal, o que pode criar os tais casos "estranhos" referidos.
2- Halo... Além desse, podes sempre dar também uma vista de olhos ao recente Rainbow Six 3.
3- Apesar de poder haver alguma diferença ligeira a nível gráfico ou nos tempos de loading, certo é que ambas as versões do jogo são, muito basicamente, iguais. Como tal, escolher entre uma ou outra é igual também.
4- O jogo foi analisado na edição nº 19 de Junho de 2002, podendo dizer-se que perante as notas actuais, o jogo levou um 8. Basicamente, o jogo é a mesma coisa que podem encontrar no PC.
5- Comprando o Kit Xbox Live, que enquanto não chega oficialmente a Portugal, só encomendando do estrangeiro, e tendo uma ligação à Internet de Banda Larga estilo ADSL ou NetCabo. O referido Kit anda na casa dos 50 euros.
6- Ainda não se sabe.

Helena Nunes



Fábio

Retrogaming

Boas, como vão as coisas por aí? Há já algum tempo que não vos escrevia e voltei a fazê-lo por dois motivos. O primeiro é porque quero deixar aqui a informação a todos os amantes de consolas e jogos antigos, digamos "***retrogamers***", que temos o canal #retrogaming no IRC da ptnet, onde nos reunimos para discutir tudo e mais alguma coisa sobre o assunto. São bem vindos... Sim, o Nuno Almeida e o Nuno Catarino também e nos até agradecemos. Por último, queria só dar uma sugestão à revista. Abram uma secção fixa sobre ***retrogaming***, pois há sempre muito para falar, ou então uma nova revista, como fizeram com as portáteis, mas desta vez sobre retro. É tudo, fiquem bem e até breve.

Leitor identificado

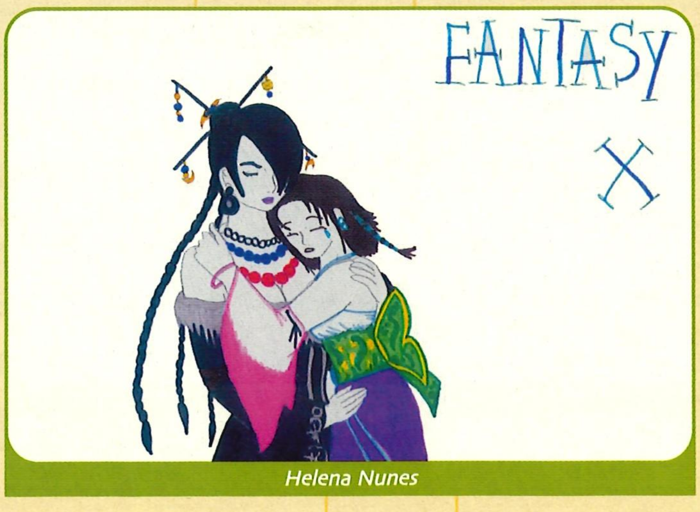
As coisas por aqui estão bem, obrigado. Posto isso, fica então assim aqui a informação, para quem é fã de retro, para onde pode ir no Mirc para dar dois dedos de conversa... Quanto à referida secção, quem sabe se um dia ela volta...

Sega fã

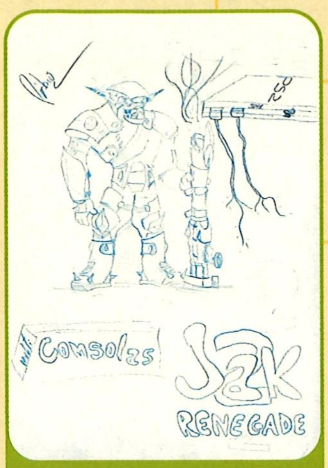
Cara MConsolas, eu tenho algumas perguntas:
1- Quais são as últimas sobre *Spike Out* para a Xbox? Foi cancelado?
2- Quais foram as primeiras impressões que tiveram de *Nightshade* para a PS2?
3- Alguma das equipas da Sega está a produzir um jogo baseado na série de Anime *Trigun*? Se sim, será apresentado na E3?
4- E finalmente, *Outrun 2* já foi confirmado para a Xbox?

Carlos Alberto Cunha, por e-mail

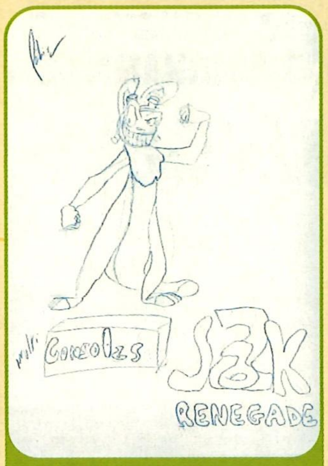
1- Segundo as últimas notícias, o jogo continua em



Helena Nunes



Fábio



Fábio

desenvolvimento e poderá ser jogado em multiplayer através do Xbox Live. Mas fora isso, a Sega não revelou datas, nem nada de mais concreto.
2- Como poderão ver pela análise nesta edição, definitivamente não foram as melhores...
3- Baseado na série Trigun *ainda não sabemos se está a ser feito algum jogo, mas por um lado a sequela de* Gungrave *para a PS2, de nome* Gungrave O.D.*, saiu à pouco no Japão e para quem não sabe, na série Anime de* Gungrave *podem encontrar o autor e outros elementos de* Trigun *na mesma. Sabemos que não é bem a mesma coisa, mas fica ainda assim aqui a informação.*
4- Ainda não.

Online na PS2: paga-se ou não?

1- Gostava de saber um bom site de soluções de jogos.
2- Está previsto sair alguma versão PlayStation 2 de *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*?
3- Para quando *Final Fantasy XII*?
4- Está prevista alguma sequela de *Final Fantasy X-2*?
5- Ainda não percebi muito bem o online na PS2. Afinal é preciso pagar para jogar ou não?
6- No final do *Senhor dos Anéis: As Duas Torres*, falam do jogo *O Regresso do Rei* e no final deste fala num tal *Senhor dos Anéis: A Trilogia*. Há mais algum jogo previsto?
7- O jogo *.Hack* vem ao preço normal?

Charli, por e-mail

1- www.gamefaqs.com
2- Não.
3- Final de 2004 no Japão e 2005 na Europa muito provavelmente, apesar de não haver ainda datas concretas.
4- Não.
5- No geral não se paga mais nada para jogar além do acesso normal à Internet que cada pessoa tem de ter. A não ser, claro está, que algum jogo no futuro venha a fazer uma excepção a isso como se vê no caso de muitos RPGs no PC, por exemplo.
6- Apesar de não haver ainda confirmação, há suspeitas que a EA irá fazer pelo menos mais um jogo baseado nessa licença, mas nunca se sabe...
7- Ainda não sabemos, mas é bem provável.

1000 Game Heroes e dúvidas de PS2

1- Onde posso encontrar e quanto custa o livro de que falava a edição 39, *1000 Game Heroes*?
2- Quanto custa *Driver 3*?
3- Qual o melhor: *Need for Speed Underground* ou *Burnout 2: Point of Impact*?
4- Eu tenho Net da CaboVisão. Se eu comprar o adaptador para jogar online com a PS2 posso jogar online com o serviço de Net que tenho?

João Gonçalo, por e-mail

1- Nada como tentar numa das lojas Fnac, que o tinha lá há bem pouco tempo. Quanto ao preço, na altura que escrevemos estas linhas o livro custava cerca de 30 euros.
2- Como o jogo ainda não saiu, é cedo para sabermos, mas deverá ter um preço semelhante a qualquer jogo novo, nomeadamente na casa dos 60/70 euros.
3- Ambos são bons jogos, com as suas qualidades e pequenos defeitos, que privilegiam uma vertente arcada de condução automóvel, como tal qualquer uma das escolhas é uma boa compra.
4- Dá se tiveres um modem com ligação por cabo de rede (RJ45), pois se for por ligação USB não dá.

TimeSplitters 3

1- Sabem para quando está prevista a saída do jogo *TimeSplitters 3*?
2- O jogo *Fallout* para a PS2 é bom em relação aos outros títulos lançados anteriormente?

1- O jogo ainda não tem data de lançamento marcada, sabendo-se apenas por agora que será a EA a publicá-lo.
2- Se é de Fallout: Brotherhood of Steel *que estás a falar, não sabemos se o jogo é bom ou não, porque ainda não o recebemos, mas certo é que a sua mecânica e estrutura são totalmente diferentes dos capítulos para PC. Nas consolas o jogo seguirá uma mecânica similar ao que vimos em* Baldur's Gate: Dark Alliance*.*

Perguntas diversas

Olá, malta da Consolas! É a primeira vez que vos escrevo e aqui vão as perguntas da praxe:
1- Há alguma hipótese de sair um *CM* para PS2?
2- Para quando o próximo *GTA*?
3- Como será *GTA 4*?
4-A PSP valerá a pena?
5- Quais são as características da PS3?
6- Como será *UEFA Euro 2004*?
7- Terá os dez estádios e será em português, como *FIFA 2004*?
8- Qual é a vossa opinião acerca da luta entre *FIFA* e *PES*?
9- Qual é o melhor jogo de simulação de treinadores para a PS2, que já saiu ou que vai sair até Abril?
10- Vai sair alguma sequela de *Enter the Matrix*?

João Leitão, Penamacor

1- Bem, haver até há, desde que um dia alguém se decida a fazê-lo para a PS2, claro está.
2- 22 de Outubro
3- Isso ainda não sabemos.
4- Muito cedo para se saber, pois não sabemos nem especificações concretas da máquina nem vimos sequer jogos a correr nela.
5- Ver resposta anterior.
6- Nada como ver o especial dedicado ao jogo nesta edição.
7- Sim quanto aos estádios. Em relação ao resto, é provável que isso venha a acontecer, mas só na versão PS2.
8- Que vença o melhor. Cada um tem os seus prós e contras, mas ambos são bons jogos e a referência no seu género.
9 – LMA Manager 2004*.*
10- Nada foi por enquanto anunciado nesse sentido.

O mês da E3 e outras questões

1- Acham que *Soul Calibur II* vai sair em versão Platinum?
2- Qual o melhor jogo de futebol para o Game Boy Advance?
3- *Splinter Cell* é melhor do que *MGS 2: Sons of Liberty*?
4- Em que mês se realiza a E3?
5- Acham que vai haver mais algum *Pro Evolution Soccer*, ou a Konami fica-se apenas por este *Pro 3*, já que é tão bom?

Leitor identificado

1- Ainda é muito cedo para sabermos o que acontecerá no futuro, mas por enquanto não.
2- FIFA 2004*.*
3- São ambos bons e oferecem experiências de jogo completamente diferentes, apesar de a ilusão de ambos terem uma componente furtiva dar outra ideia.
4- Maio.
5- Vai haver sim, e Pro Evolution Soccer 4 *está já previsto para este ano, para PS2 e Xbox.*

anúncios

Vendo cerca de 10 jogos PS2 até 25 euros, entre os quais Pro Evolution Soccer 3, Soul Calibur 2, etc. Vendo também Revolution X para a Sega Saturn, uma PS2 com dois comandos e um jogo, tudo com caixas e manuais, por 100 euros.
Contactar Diogo Silva, pelo Nº: 918513533

Compro todo o tipo de consolas da Sega (menos Dreamcast). Elas são: Master System, Game Gear, Megadrive I ou II, Sega Pico, Sega Saturn, de preferência acompanhadas pelas caixas originais. Também compro jogos do Sonic!
Contactar Digo Rafael pelo e-mail: duradurad@hotmail.com

Vendo 2 jogos Xbox: Halo e Midtown Madness 3. O primeiro a 42,50 euros e o segundo a 37,50 euros. As despesas são a cobrar no destino. O meu número de telemóvel é o 919176002.

diário da redacção

Estão loucos, loucos!!! Será do calor? Do ar congestionado e concentrado ou do equipamento de ar condicionado que funciona sempre ao contrário? Bem, não sabemos, mas por vezes é bizarro como a "xonezice" destas pessoas é tão normal e flui de tal maneira simples, que conversas que envolvem as galinhas e vacas de *Harvest Moon*, os apetrechos de almoço de alguém e, por exemplo, os furos constantes do Mini da redacção são o pão nosso de cada dia.

Ana, larga o *Harvest Moon*!!

Ora bem, esta vossa redactora já era suficiente "xoné", e quando dizemos suficiente, é que numa escala de 1 a 5, ela teria um 6.5, mas com um *Harvest Moon* nas mãos as coisas tomam contornos assustadores e a escala rebenta de vez. Hoje em dia só fala de plantar coisas, diz que o Punk é a sua galinha-mor, que a irmã é uma vaca bebé e que não percebe como o Nuno Catarino ou o Rui Rodrigues não emprenham, ou porque a Fernanda não põe ovos dourados... Sim, ela decidiu fazer uma quinta personalizada com as pessoas que conhece, e acreditem que ouvir isto é deveras estranho. Chegou ao ponto de roubar descaradamente o GBA SP e respectivo carregador, dizendo depois que nunca mais os encontrava e que a sua ovelha Lili precisava de uma boa tosquia... Pior que tudo são as caras que ela faz ao falar destas coisas, que não sabemos se havemos de chorar ou rir, pois a sua face e voz alteram-se completamente e parece que regressou à infância de uns bons tempos atrás.

Os MultiCarecas?

Para ajudar a toda esta festa, temos por aqui novas pessoas, com destaque para a redacção, cujo novo elemento, Mário Sousa, veio directamente dos Açores para cá, num acto de coragem e profunda "xonezice", que nos diz que tudo aqui é escolhido a dedo. Para quem ainda não sabe, o requisito mais importante para vir trabalhar para cá é exactamente esse, ser "xoné".

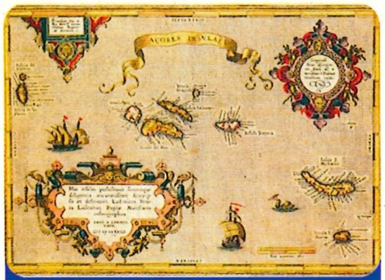
Claro que tudo está longe de ser cor-de-rosa por estes lados, a tal ponto que, por exemplo, os camaradas Feijão Boss Catarino e o Xoné Almeida têm perdido o pouco cabelo que lhes resta ao trabalharem por aqui, o que levou alguém a atribuir-lhes a brilhante alcunha dos MultiCarecas.

Os agressores de Minis

Por fim, temos de falar do azar que persegue Feijão Catarino, que após a febre retro, agora vê-se a braços com a estranha mania que alguém tem de lhe andar a furar os pneus do Mini. Sim, esse porta-estandarte que todos os dias dá boleia a tanta gente e que apenas apanha uma estação de rádio, tem sido mutilado. Um dia até lhe furaram os quatro pneus a ele e aos restantes carros da rua, num fenómeno difícil de explicar. Para além disso, temos também as atribuladas viagens do Paulo Santos aos Estados Unidos, que mais um pouco tinha de dormir na rua, e de Pedro Real Nunes a Londres, que também não teve uma sorte muito melhor.

No final todos ficaram bem e até trouxeram e distribuíram prendas pelo resto do pessoal.

Galinha Nuno, Fernanda, Paulo?
Bem-vindos à estranha quinta da Ana Santos



Directamente dos Açores para a MultiConsolas?

O carismático Mini da Redacção e os estranhos ataques aos seus pneus

Os actuais favoritos da redacção

PlayStation 2		GameCube		Xbox	
1- Pro Evolution Soccer 3 (MC36)	9/10	1- Viewtiful Joe (MC36)	9/10	1- SC: Pandora Tomorrow (MC41)	9/10
2- Puyo Pop Fever (MC40)	8/10	2- Ikaruga (MC33)	9/10	2- Rainbow Six 3 (MC38)	9/10
3- SOCOM 2 (MC41)	8/10	3- Soul Calibur II (MC34)	9/10	3- Project Gotham Racing 2 (MC37)	9/10
4- BG: Dark Alliance II (MC41)	8/10	4- F-Zero GX (MC36)	9/10	4- BG: Dark Alliance II (MC41)	8/10
5- PoP: The Sands of Time (MC37)	9/10	5- Zelda: The Wind Waker (MC30)	10/10	5- Deus Ex: Invisible War (MC41)	8/10
6- Castlevania: LoI (MC41)	7/10	6- Mario Kart Double Dash!! (MC37)	8/10	6- TOCA Race Driver 2 (MC41)	8/10
7- Ratchet & Clank 2 (MC38)	9/10	7- Super Monkey Ball (MC19)	9/10	7- Top Spin (MC37)	9/10
8- Beyond Good & Evil (MC37)	9/10	8- Skies of Arcadia (MC33)	9/10	8- Knights of the Old Republic (MC35)	9/10
9- Dark Chronicle (MC33)	8/10	9- FF: Crystal Chronicle (MC40)	7/10	9- Panzer Dragoon Orta (MC29)	9/10
10- Final Fantasy X-2 (MC40)	8/10	10- RE: Code Veronica (MC41)	7/10	10- Soul Calibur II (MC34)	9/10

GOODY

Goody, S.A
Sede Social
Avenida Duque de Loulé, nº 75, 3º Dtº 1050-188 Lisboa
Edição, Redacção, Publicidade
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9
Edifício Levy 1900-825 Lisboa
Tel: 21 862 15 30 Fax: 21 862 15 40
Nº Contribuinte: 505 000 555

Director Geral
António Nunes

Coordenador Editorial
Rui Rodrigues
Director
Nuno Catarino
Coordenador de Redacção
Nuno Santos Almeida
Redactores
Ana Costa Santos, Fernanda Marques Andrade, Luis Costa, Marco Sousa
Paulo Santos, Pedro Real Nunes, Ricardo Esteves, Rogério Jardim
Colaboradores
Bruno Mendonça, Fernando Rosado, Gonçalo Lopes, José Bernardino
Revisão
Marta Pinho, Nuno Santos
E-mail
mconsolas@goody.pt / correio.mconsolas@goody.pt

Coordenador de Produção Externa
Jorge Morais
Coordenador de Produção Interna
António Galveia
Paginação
António Galveia, Janet Grelha, Marco Ferreira, Nádia Carreira, Rodolfo Ramos, Sérgio Caeiro, Susana Berquó, Vanda Martins
Concepção Gráfica e Arte
Susana Berquó
Paginador Principal
Marco Ferreira
Arte de Capa
Sérgio Caeiro

Directora Comercial e Publicidade
Lygia Perrolas
Tel.: 21 862 15 39 / Fax: 21 862 15 40 / e-mail: lygia.perrolas@goody.pt
Account
Carlos Nunes
Tel.: 21 862 15 46 / e-mail: carlos.nunes@goody.pt
Assistente Comercial
Margarida Sousa
Tel.: 21 862 15 47 / 30 / e-mail: margarida.sousa@goody.pt

Gestor de Produto
Jorge Domingos

Coordenadora do Serviço de Assinaturas
Solange Cosme
Tel.: 21 862 14 97 / e-mail: solange.cosme@goody.pt
Serviço de Assinantes e Leitores
Paula Canelha
Tel.: 21 862 15 43 / e-mail: assinaturas@goody.pt

Pré-Impressão e Impressão
Sogapal
Estrada das Palmeiras, Queluz de Baixo 2745-578 Barcarena

Distribuição
Logista Portugal

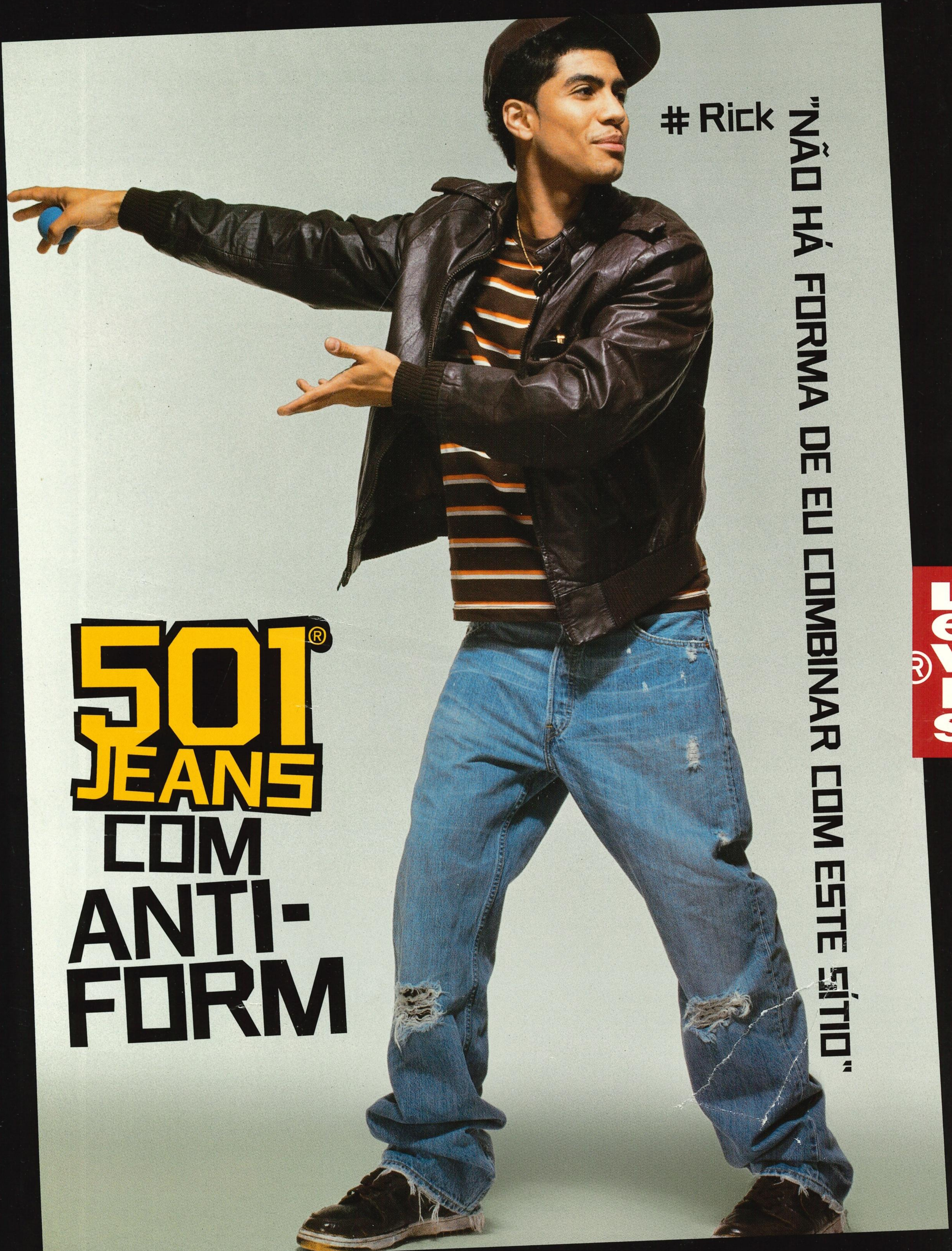
Director Adm. e Financeiro
Alexandre Nunes
Contabilidade
Cláudia Pereira
Secretária
Tânia Rodrigues

Tiragem
18.000 exemplares
Depósito Legal
nº 157845/00
Registo no I.C.S.
nº 123789

Membro da
apct

Revista Mensal
N.º 41 Maio 2004

DESCARREGA
OS MELHORES JOGOS PARA O SEU TELEMÓVEL
A INFILTRAÇÃO CONTINUA COM A SAGA TOM TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
SPLINTER CELL
SPLINTER CELL EXTENDED OPS
Também disponível para PC
www.splintercell.com
UBISOFT
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
UM EXCLUSIVO
vodafone live!
How are you?
Faz o download do jogo Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow, disponível no portal Vodafone live! (1) em exclusivo até 30/06/2004
(1) Entra no canal Jogos do portal Vodafone Live! e faz download do Tom Clancy´s Splinter Cell® Pandora Tomorrow. Disponível para: Sharp GX10, GX20, GX30, Nokia 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage, 3200, 6220, Motorola V525, V600, Panasonic X60, Sagem MyV65 e Samsung E710 . Custo do jogo: €3 + tráfego GRPS. Para mais informações, liga 16 9 12.
Consulte o nosso catálogo completo enviando um SMS para o 5525* com o texto JOGO MC5X3
e siga as instruções. Ex. JOGO MC5X3 para 5525
Atenção: o seu telefone tem que estar configurado para wap.
Em caso de dúvida contacte-nos através de www.gameloft.com na secçaõ de ajuda.
DISPAROS
SIBERIAN STRIKE
EARTH INVASION
PLANET ZERO
RAINBOW SIX®3 RAVEN SHIELD™
BLOCK BREAKER
AVENTURA
PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME
PRINCE OF PERSIA® HAREM ADVENTURES
RAYMAN®3
GULO'S TALE
ACÇÃO
XIII
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® EXTENDED OPS
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®
RAIL RIDER
NIGHTMARE CREATURES™
SUMMER VOLLEY
PUZZLE
Gameloft's SOLITAIRE
GAMELOFT CASINO
LOCK'EM UP
DESPORTO
MARCEL DESAILLY PRO SOCCER
SKATE & SLAM
RAYMAN® BOWLING
RAYMAN® GOLF
SPEED DEVILS™
*O acesso ao catálogo via SMS custa 2 EUR/SMS (2 SMS por download de jogo) e dá direito a um download. Este preço acresce aos custos de SMS e wap que tenha contratado com seu operador. Deverá ter crédito SUFICIENTE para receber o jogo.
A Gameloft reserva-se o direito de utilizar os seus dados para possíveis opera-çõesfuturas. A Gameloft poderá entrar em contacto para oferecer-lhe novas promoções dos nossos jogos. No entanto, tem disponível o direito de acesso, rectificação e limitação de dados. Para isso consulte www.gameloft.com
Telemóveis compatíveis do catálogo da Gameloft.
Sony Ericsson T610
Nokia 3510i
Samsung E700
LG 5300i
Motorola V500
Nokia 3510i, Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 3200, 6800, Nokia 7650, 3650, Nokia 3410, N-Gage
Sony Ericsson T610, Sony Ericsson Z600
Motorola T720, Motorola V300, V500, V525, V600
Sharp GX10, Sharp GX20
Samsung E700
LG 5300i, 5400, 7100
Sagem My V-65
Siemens C55,C60,M50,M55,MC60,SL45i,SL55,S55
Existen jogos compatíveis para todos os terminais aquí listados.
© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Sam Fisher, Ghost Recon, the Soldier Icon, Speed Devils, Nightmare Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.)
Mais jogos de qualidade em
gameloft
www.gameloft.com



501@eu.levi.com